



UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Libre. Biblioteca Bosque Popular
Título del documento	El juego pedagógico como estrategia de mejora de la atención
Autor(es)	Carlos Felipe Peña Guzmán David Arturo Ramos Prieto
Asesor	Edgar Hernán Ávila Gil
Unidad Patrocinante	Universidad Libre – Facultad de Ciencias de la Educación – Programa Educación Física, Recreación y deportes
Palabras Claves	Juego pedagógico , atención, concentración , espontaneidad, emociones

2. Descripción
<p>En el presente proyecto se propone un espacio en el que se mejore la atención de los niños y niñas del grado primero (101) del Colegio Distrital Rodolfo Llinás (jornada mañana), se pretende realizar una mejora de la atención por medio del juego pedagógico dentro del área de educación física.</p> <p>En primer lugar, se realiza un proceso de reconocimiento y observación, donde se identifica la problemática, de la cual se realiza un análisis de investigación, se describe el problema, se investiga e identifica los diferentes estudios al respecto, por ende, se inicia un reconocimiento de la población y su entorno.</p> <p>Por otra parte, la propuesta de solución será por medio del juego pedagógico, debido a ser muy eficaces para realizar una mejora de la atención de un niño, además gracias a este método se podrá clasificar en cualquier juego con ese fin, también se busca que los estudiantes tengan un desarrollo de las habilidades básicas motrices, de locomoción, (caminar, correr, saltar) manipulación (lanzar, atrapar, golpear) y la cualidad del equilibrio (pararse, balancearse, empujarse) ya que dentro del juego se pueden desarrollar y perfeccionar estos patrones de una forma adecuada.</p>

Este proyecto investigativo se compone por medio de tres capítulos, introducción donde se comentará sobre el colegio Rodolfo Llinás, como lo es la población estudiantil, su estructura y funcionamiento.

Un marco teórico en donde se revisarán diferentes antecedentes de investigación, para así encaminar el proyecto investigativo, además se realiza una búsqueda de información de los objetos de estudio como lo son la atención y el juego pedagógico, identificando sus dimensiones y comparándolas.

Por último, se encontrará la propuesta pedagógica la cual abarca los fundamentos e ideales que nosotros tenemos para esta sociedad, así como un proceso educativo él se verificará por medio de expertos si es viable aplicarlo.

3. Fuentes

Agustín, J. A. (1992). Investigación educativa. España: Labor.

Alvarado, L. (2008). características más relevantes del paradigma socio-critico. sapiens.

Anderson, V. (2001). Evaluación de funciones ejecutivas en niños. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Vicki_Anderson2/publication/11528292_Assessing_Executive_Functions_in_Children_Biological_Psychological_and_Developmental_Considerations/links/53d6c3c30cf220632f3ddab6/Assessing-Executive-Functions-in-Children-Biologic

Arnal, j. (1992). Investigación educativa. Fundamentos y metodología. Barcelona.

Ballesteros, S. (2002). La atención selectiva modula el procesamiento de la información y la memoria. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.5944/ap.1.1.13788>

Berge. (1995). introducción a los procesos atencionales. Obtenido de https://www.ugr.es/~setchift/docs/introduccion_procesos_atencionales.pdf

Berge, L. (1995). Introducción de los procesos atencionales. Obtenido de https://www.ugr.es/~setchift/docs/introduccion_procesos_atencionales.pdf

Berge, L. (1995). introducción a los procesos atencionales. España: Facultad de psicología universidad de granada. Obtenido de

https://www.ugr.es/~setchift/docs/introduccion_procesos_atencionales.pdf

Braun, E. (2002). E libro. Obtenido de El saber y los sentidos:
<https://elibro.net/es/ereader/unilibre/71943?page=8>

Carlos, C. S. (2018). Claves para potenciar la Atención/Concentración. Obtenido de Scribd:
[file:///C:/Users/Estudiantes/Downloads/claves%20para%20potenciar%20la%20atencion%20concentracion%20psp%20carlos%20caamano%20pdf%20757%20kb%20\(5\).pdf](file:///C:/Users/Estudiantes/Downloads/claves%20para%20potenciar%20la%20atencion%20concentracion%20psp%20carlos%20caamano%20pdf%20757%20kb%20(5).pdf)

Chacón Ángel, P., & Covarrubias Villa, F. (2012). El sustrato platónico de las teorías pedagógicas. Tiempo de educar, 140-159.

Colmenares E, Ana Mercedes; Piñero M. (2008). LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN. Laurus, 96-114.

Daniel Adrover Roig, C. A. (2014). Neurociencia Cognitiva. Madrid, España: Sanz y Torres, S.L. Obtenido de <file:///C:/Users/Estudiantes/Downloads/Rios-LagoAdrover-RoigNorenaRodriguezSanchez12.pdf>

Domínguez Ana Lorena, C. J. (2013). El Concepto de Atención y Consciencia. revista colombiana de psicología, pp. 199-214.

Edward, C. P. (2015). Repositorio UniLibre. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8493/PROPUESTA%20DID%20ICA%20BASADA%20EN%20EL%20JUEGO%20PEDAG%20GICO%20PARA%20MEJORAR%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LAS%20HABILIDADES%20B.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Elliot, J. (2000). La investigación-acción en educación. Obtenido de <https://www.terras.edu.ar/biblioteca/37/37ELLIOT-Jhon-Cap-1-y-5.pdf>

Elvia Alarcón, M. G. (2016). Repositorio.libertadores.edu.co. Obtenido de universidad libertadores:
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/11112/Guzm%C3%A1nGrijalvaMartalucia.pdf?sequence=2>

Estévez, J. V. (2009). La concepción del hombre de Friedrich Hayek. Revista de Filosofía, 161-176.

Facultad de Psicología Universidad de Granada. España. (s.f.). Obtenido de https://www.ugr.es/~setchift/docs/introduccion_procesos_atencionales.pdf

FORERO, C. M.-J. (2105). Repositorio UniLibre. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8477/PROYECTO%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gallardo, J. A. (2018). researchgate. Obtenido de <file:///C:/Users/Estudiantes/Downloads/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo->

VzquezPedro%20(2).pdf

Gallegos, M. &. (1990). studocu. Obtenido de <https://www.studocu.com/cl/document/universidad-catolica-de-temuco/factores-cognitivos-y-socioafectivos-del-aprendizaje/otros/2-gallegos-m-gorostegui-1990-procesos-cognitivos/7945655/view>

George, V. (06 de 01 de 2014). International Academy of Classical Homeopathy. Obtenido de https://www.vithoulkas.com/sites/default/files/Conciencia%20y%20Consciencia%20-%20La%20Definicion%20-PDF_-.pdf

Guzmán, c. f. (2020). Colombia Patente nº 1.

Illescas, M. C. (2015). Orientacionandujar.es. Obtenido de <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2017/01/Programa-de-Atencion-y-Concentracion.pdf>

Libet, B. (2004). Mind Time: The Temporal Factor in Consciousness. Nueva York: Harvard.

Mesulam. (1990). researchgate. Obtenido de file:///C:/Users/Estudiantes/Downloads/Rios-LagoAdrover-RoigNorenaRodriguezSanchez12.pdf

Prieto, d. a. (2020). Colombia Patente nº 1.

Rosselli, M. M. (2010). Neuropsicología del desarrollo infantil. México: El Manual Moderno.

Soutullo, C. y. (2007). Manual de diagnóstico y tratamiento del TDAH. Madrid: Panamericana.

4. Contenidos

Para este proyecto de grado se trabajó en tres capítulos donde el primer capítulo fuera el planteamiento del problema donde se encuentran la contextualización el diagnóstico de la situación y la metodología de investigación para el segundo capítulo tomamos el marco teórico donde se encuentran los diferentes antecedentes nacionales internacionales y locales la definición de atención y sus dimensiones también se encuentra el juego pedagógico son sus diferentes dimensiones ya para nuestro tercer capítulo se encuentra la propuesta pedagógica donde se encuentran los diferentes fundamentos sociológico pedagógico filosófico psicomotor y disciplinar también se encuentra el proceso educativo los propósitos específicos y generales por último se encurta la aplicación y la manera de evolución de esta propuesta la validación por expertos la rúbrica y sus resultados

5. Metodología

Esta investigación se ubica dentro del paradigma socio crítico con un enfoque cualitativo y a

través de un diseño de investigación proyectiva. Para los instrumentos se utilizó el diario de campo la matriz analítica del diario de campo rubrica para la evolución por expertos

6. Conclusiones

- La composición para la propuesta pedagógica desempeño fundamentos teóricos que colaboraron a decidir una afinidad en medio de las dimensiones de la problemática con su viable respectiva solución.
- El juego pedagógico ayuda a mejorar el foco atencional de los niños, por medio de la observación y participación, ya que mediante el juego los niños se pueden expresar, divertirse, desarrollar su imaginación, creatividad y habilidades.
- Gracias al juego pedagógico los niños mejoran la atención, debido a la existencia de un objetivo en dicho juego, esto hará que se concentren y así mismo tengan un mejor desarrollo.
- La lúdica es fundamental en el desarrollo del juego, dentro del juego pedagógico debería estar presente continuamente, con base a un objetivo para que así el alumno comprenda lo que está haciendo de una forma divertida.
- Las dimensiones de la atención permiten entender la categoría problemita y buscar avances de solución por medio del juego pedagógico

Por medio del juego pedagógico se generan situaciones de aprendizaje las cuales motivan al estudiante, para que así se encuentre interesado en la clase aumentado su atención en los diversos juegos.

Elaborado por:	David Arturo Ramos Prieto , Carlos Felipe Peña Guzmán
Revisado por:	Edgar Hernán Ávila Gil

Fecha de elaboración del Resumen:	30	06	2021
--	----	----	------

El juego pedagógico como estrategia de mejora de la atención

Autores:

Carlos Felipe Peña Guzmán

David Arturo Ramos Prieto

Director:

Edgar Hernán Ávila Gil

Universidad Libre

Facultad de ciencias de la educación

**Licenciatura en educación básica con énfasis en educación física recreación y
deportes**

Junio: 2021

El presente trabajo es dedicado:

A mi madre Juana Cristina Guzmán Plazas, a mi padre Yober Peña Verano y a mi
padrino Wilson Verano Pineda por su apoyo incondicional
en todo momento de mi vida.

Carlos Felipe Peña Guzmán.

Contenido

Presentación	10
1. Planteamiento de la problemática	12
1.1 Contextualización:.....	12
1.2 Diagnóstico	13
1.3 Metodología de investigación	17
2. Marco teórico	22
2.1 Antecedentes internacionales	22
2.2 Antecedentes locales	23
2.3 Antecedentes nacionales	26
2.4 La atención	27
2.4.1. Las dimensiones derivadas de la atención	32
2.5 El juego pedagógico	37
2.5.1 Dimensiones procedentes del juego pedagógico	40
2.5.2 El juego pedagógico como estrategia de mejora de la atención	44
3 Propuesta pedagógica	48
3.1. Fundamentos.	48
3.1.1. Fundamento Sociológico.....	48
3.1.2. Fundamento Pedagógico.....	49
3.1.3. Fundamento Filosóficos	51
3.1.4. Fundamentos psicomotores.....	51
3.1.5. Fundamento de Disciplina.....	53
3.2. Proceso educativo	53
3.2.1. Propósito general	53
3.2.2. Propósitos específicos	54
3.2.3. Procesos de atención en el aula	54
3.2.4. Aplicación	55
3.2.5 Evaluación	58
3.3. Validación de la propuesta por expertos	63
3.3.1 Rubrica para la evolución por expertos	63
3.3.2 Resultados obtenidos de la rubrica	67

Conclusiones	69
Recomendaciones	71
Bibliografía	72
Apéndices	74
Firma	85
Firma	85

Listado de tablas

Tabla 1 matriz definitoria de la problemática	5
Tabla 2 Fases, instrumentos y objetivos de la investigación proyectiva	11

Presentación

En el presente proyecto se propone un espacio en el que se mejore la atención de los niños y niñas del grado primero (101) del Colegio Distrital Rodolfo Llinás (jornada mañana), se pretende realizar una mejora de la atención por medio del juego pedagógico dentro del área de educación física.

En primer lugar, se realiza un proceso de reconocimiento y observación, donde se identifica la problemática, de la cual se realiza un análisis de investigación, se describe el problema, se investiga e identifica los diferentes estudios al respecto, por ende, se inicia un reconocimiento de la población y su entorno.

Por otra parte, la propuesta de solución será por medio del juego pedagógico, debido a ser muy eficaces para realizar una mejora de la atención de un niño, además gracias a este método se podrá clasificar en cualquier juego con ese fin, también se busca que los estudiantes tengan un desarrollo de las habilidades básicas motrices, de locomoción, (caminar, correr, saltar) manipulación (lanzar, atrapar, golpear) y la cualidad del equilibrio (pararse, balancearse, empinarse) ya que dentro del juego se pueden desarrollar y perfeccionar estos patrones de una forma adecuada.

Este proyecto investigativo se compone por medio de tres capítulos, introducción donde se comentará sobre el colegio Rodolfo Llinás, como lo es la población estudiantil, su estructura y funcionamiento.

Un marco teórico en donde se revisarán diferentes antecedentes de investigación, para así encaminar el proyecto investigativo, además se realiza una búsqueda de información de los

objetos de estudio como lo son la atención y el juego pedagógico, identificando sus dimensiones y comparándolas.

Por último, se encontrará la propuesta pedagógica la cual abarca los fundamentos e ideales que nosotros tenemos para esta sociedad, así como un proceso educativo él se verificará por medio de expertos si es viable aplicarlo.

1. Planteamiento de la problemática

1.1 Contextualización:

El desarrollo del siguiente trabajo investigativo se realizó con los niños y niñas del grado primero (101) de la jornada mañana del colegio Rodolfo Llinás, el cual cuenta con dos sedes: La sede A, es primaria con los grados transición a quinto y la sede B es bachillerato con los grados sextos a once, las cuales se encuentran en el mismo lugar, cabe resaltar que en la sede A se desarrolló el proyecto investigativo. La sed A y B se encuentra ubicadas en la localidad de Engativá, en el barrio ciudadela Colsubsidio en la carrera Calle 87 #103c- a 103c, tomado referencia puntos cercanos el Centro Comercial Unicentro Occidente, la Parroquia Nuestra Señora de Copacabana y el Súper Fruver Bolivia, al sur podemos encontrar la calle 80, al sur el humedal Juan Amarillo, al occidente el centro comercial Unicentro de occidente y al oriente el CAI del Bachue y la Parroquia de todos los santos.

La planta física del colegio cuenta con 4 salones por curso teniendo en cuenta que cada grado posee 4 subdivisiones donde aproximadamente hay de 30-37 estudiantes ubicados por curso, además también posee una sala de computación, una biblioteca, un salón de danzas bastante amplia, un patio de gran tamaño con una cancha múltiple, 2 patios pequeños compuesto por zona verde, además si se requiere se puede utilizar la parte externa del colegio la que cuenta con una cancha múltiple y abundante zona verde, a pesar de todos los espacios que cuenta este colegio el área de educación física es tratada como un complemento recreativo y lúdico para el desarrollo de diversas actividades.

El colegio cuenta con una profesora titular por salón de clase, pero en algunos cursos se puede observar que posee apoyo de estudiantes del servicio social, los cuales ayudan con los niños que presentan necesidades educativas especiales, los grados pequeños con cuentan docentes mujeres que poseen estudios en pedagogía infantil, además con un rector por las 2 sedes y un coordinador de sede.

Para finalizar, este proyecto investigativo se lleva a cabo con los niños y niñas del grado primero 101 que cuenta con 35 estudiantes los cuales 2 poseen necesidades educativas especiales diagnosticadas, además varios niños están en estudios de diagnóstico por déficit de atención, los cuales poseen un rango de edad de 6-7 años.

1.2 Diagnóstico

El diagnóstico surge de la observación del comportamiento de los estudiantes en las clases de educación física, para así identificar posibles problemáticas y posteriormente se realiza una categorización para así identificar la mayor y trabajar con esta.

La siguiente tabla surge del análisis del diario de campo, el cual se realizaba después de cada sesión de clase anotando varios aspectos claves de esta, en la cual se observa ciertas conductas que tenían los niños frente a la clase y como estas generaban respuestas a todas las indicaciones realizadas por el profesor. Posteriormente se realiza una matriz definitoria de la problemática en la cual se identificó los diferentes casos que presentaba el curso 101 y seleccionando la que se repetía mayor número de veces y principalmente la que más

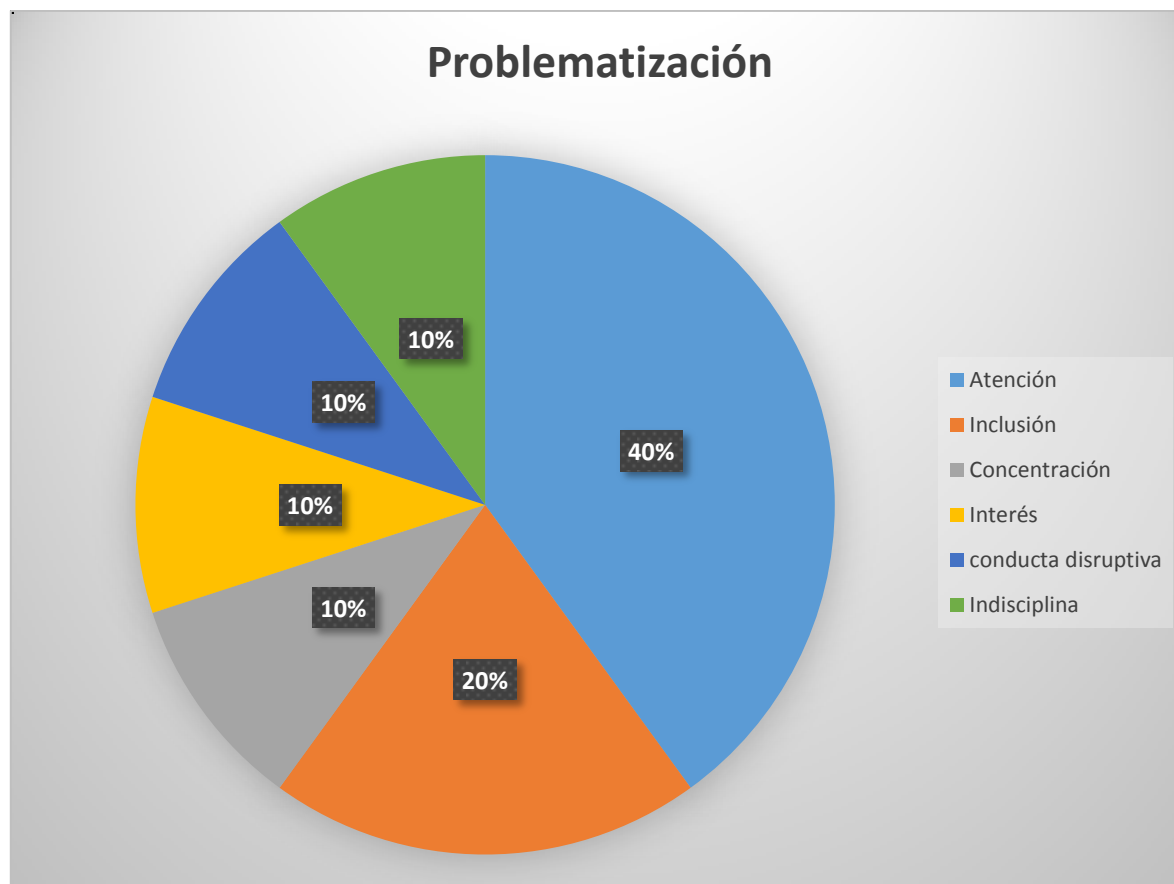
afectaba a los niños, la categoría que más se presentó fue la atención con las siguientes situaciones:

Tabla 1 Matriz definitoria de la problemática

<u>Categoría</u>	<u>Nº de veces</u>	<u>Síntesis de las situaciones</u>
Atención	4	“Los estudiantes se desconcentran con facilidad en el momento de realizar actividades se olvidaban de las instrucciones dadas en el aluna de clase”
		“Los estudiantes se dispersaron con sus estudiantes al momento de realizar las actividades”
		“Se olvidaban de las instrucciones dadas en el aluna de clase”
Inclusión	2	Se observa niño con NEE especiales diagnosticado que posee retraso del desarrollo del lenguaje, trastorno de la alimentación selectiva, trastorno de espectro autismo y síndrome de asperger” Los demás estudiantes están en estudios de diagnóstico por problemas de atención.
Concentración	1	“Los estudiantes se dispersaron con sus estudiantes al momento de realizar las actividades, no las hacían de manera adecuada después de volverlo a explicar más adecuadamente y pausadamente”.
Interés	1	“Los niños se salían del grupo al momento de las actividades lo cual hacía que varios se distraen al realizar los ejercicios”
conducta disruptiva	1	“Varios niños molestaban con sus compañeros lo cual no impedía el desarrollo de la clase”

Indisciplina	1	se levantaban varias veces de sus asientos, no hacían silencio, jugaba con carritos en el aula, algunos estudiantes se dispersan muy fácilmente”
--------------	---	--

Autor: fuente propia



Grafica # 1 problematización

Se evidenciaron problemáticas durante la clase, debido a que una minoría no prestaban atención a las reglas y recomendaciones dadas, ya que se dispersaron por acciones que realizaban sus compañeros y se desconcentran o se distraen fácilmente con el niño de necesidades educativas especiales (NEE), además se evidencia poca atención a las actividades de la clase, por otra parte, se distraen y concentran más su atención a jugar con sus compañeros y hablar de programas de televisión que veían en el transcurso de la

semana, debido a esto varios estudiantes cambiaban sus focos atencionales por lo que decían sus compañeros, por otra parte, varios hablaban al momento de realizar una pregunta cuando ya se había explicado anteriormente levantar la mano, posteriormente hacían caso de la indicación dada pero luego volvían a hablar al tiempo, además la profesora titular me comentaba que varios niños estaban en estudios para saber si son diagnosticados con déficit de atención.

Para finalizar en la actualidad la atención es parte fundamental en la escuela, ya que es base del aprendizaje, debido a que mantiene al estudiante en un estado de alerta para que así pueda responder a estímulos tanto externos que suceden en clase o actividad que se realice en el ámbito escolar, cuando esto sucede se pueden ver problemas en el aprendizaje y el seguimiento de órdenes o normas que se implementen en la clase, la problemática que se pudo identificar fue que los estudiantes del grado 101 del colegio Rodolfo Llinás se distraen muy fácil al momento de realizar las actividades de educación física y otras actividades en su ámbito escolar y no están atentos a las instrucciones indicadas.

Se pretende utilizar el juego pedagógico como una herramienta que ayude a estimular la atención de los estudiantes, para que a futuro exista una mejora, cabe resaltar que este es cualquier juego con una finalidad puesta por el docente, para que así se cumplan unos objetivos concretos.

Con base a la identificación de la problemática se plantea la siguiente pregunta de investigación. ¿Cuáles son las dimensiones teóricas del juego pedagógico a tener en cuenta para el diseño de una propuesta pedagógica encaminada al mejoramiento de la atención en los niños de 6-7 años del grado primero del colegio Rodolfo Llinás?

Después para resolver esa pregunta se plantea el objetivo de investigación la cual es: Establecer la estructura de una propuesta pedagógica para mejorar la atención en los estudiantes de 6-7 años del grado primero del colegio Rodolfo Llinás:

- Identificar las características de la atención en los estudiantes del grado primero del colegio Rodolfo Llinás.
- Llinás Establecer el diseño de una propuesta pedagógico basada en el juego pedagógico encaminada a la mejora de la atención colegio Rodolfo Llinás.
- Determinar los factores para la validación de una propuesta pedagógica basada en el juego de los estudiantes del grado primero colegio Rodolfo Llinás.

1.3 Metodología de investigación

Esta investigación se ubica dentro del paradigma socio crítico con un enfoque cualitativo y a través de un diseño de investigación proyectiva. Tomando como punto de partida un concepto de metodología de investigación según Arnal, 1992 el cual *“Adopta una idea de que la teoría crítica es una ciencia social que no es puramente empírica ni sólo interpretativa, sus contribuciones se originan desde estudios comunitarios y de la investigación participante”* En esta investigación se adopta este paradigma ya que el docente se verá implicado en los procesos y en la relación con los participantes de esta

investigación, debido a que existe interpretación de una realidad por medio de las sesiones de clase.

Según Alvarado, 2008 *“El paradigma socio-crítico surge en respuesta a las tradiciones positivistas e interpretativas que han tenido poca influencia en la transformación social”*

Posee como objetivo iniciar transformaciones sociales, gracias a eso permite que existan mediaciones con la situación que se presenta con los participantes, para que exista una mayor proximidad con lo que sucede y así se analicen problemáticas o situaciones reales las cuales según el contexto en el que se está trabajando, además se busca que el estudiante sea un beneficio para la comunidad y propicie un factor para el cambio por lo tanto.

Esta investigación se basa este paradigma ya que muestra la identificación y estudio de una población para la generación de propuestas de cambio para esas problemáticas que se presentan en la sociedad y en el ámbito escolar, generando cambios significativos en los estudiantes y principalmente facilitando su proceso de aprendizaje para que el estudiante en un futuro se convierta en una persona que genere beneficios y cosas buenas para todas las personas que lo rodean.

Por otra parte, se identifica la participación social la cual se puede ver reflejada en un espacio de comunicación e interacción que tiene como función la regulación permanente del conflicto; además, varios conocimientos se adquieren en la etapa de la etapa de la primera infancia, estos ayudan a la persona a desarrollar una visión crítica de la realidad, la cual es muy importante para contribuir al desarrollo de habilidades podemos encontrar diferentes modelos de pensamiento crítico.

Sin embargo, para favorecer la visión crítica en los niños es fundamental que el niño sea consciente de percibir el pensar como algo divertido y que tenga el deseo de ser mejor persona, ayudar a crear buenos pensadores y que lo practiquen igual que a un deporte, fomentar la pregunta que tengan inquietudes y que expliquen lo que piensan con total libertad.

Por otra parte, el proceso de investigación docente aclara y diagnostica una situación donde se practica y se formulan estrategias para implementar y evaluar situaciones problemáticas. De la misma forma se toma como referencia los aportes por parte de Jacqueline Hurtado de Barrera quien habla sobre la investigación proyectiva y el desarrollo que tendrán en el proyecto, la elaboración de una propuesta como solución a una problemática ya sea de un grupo social o de una institución a partir de un diagnóstico preciso de la necesidad del momento en función de esta información el investigador debe diseñar o crear una propuesta capaz de producir los cambios deseados

A continuación, el proceso de la investigación proyectiva según a los aportes por parte de Jacqueline Hurtado de Barrera y la relación con el proyecto.

Tabla 2 Fases, instrumentos y objetivos de la investigación proyectiva

Fases	Desarrollo	Instrumento utilizado
Exploratoria	Identificar una problemática durante las clases en el grado 101 del colegio Rodolfo Llinas.	Diario de campo.
Descriptiva	Descripción de las problemáticas encontradas en la clase.	Diario de campo.
Comparativa	Asimilación de las problemáticas encontradas, síntesis de ellas y categorización dependiendo la mayor en	Matriz analítica del diario de campo

	presentarse.	
Analítica	Análisis de la problemática y posible protesta de solución.	Matriz sintética del diario de campo
Explicativa	Planteamiento del problema, pregunta investigativa, Marco teórico y dimensiones categoriales.	Matriz de desagregación categorial
Predictiva	Planteamiento y análisis de los objetivos con base a la propuesta.	
Proyectiva	Utilización de los incruentos, análisis y recolección de información.	Diario de campo Matriz sintética del diario de campo
Confirmativa	Evaluación por expertos	Rubrica evaluativa de la propuesta
Evaluativa	Evaluación de proyecto, conclusiones y recomendaciones.	

Autor: fuente propia

- Instrumentos

Para la obtención de información se tomaron referentes el diario de campo, una matriz analítica con la cual se analiza el diario de campo,

Diario de campo

El diario de campo es un instrumento que permite anotar de una forma continua los acontecimientos más importantes que suceden en el aula de clase, gracias a esto se realiza un seguimiento de los estudiantes y situaciones que ellos presentaron, además el diario de campo posee cuatro características importantes.

- Desarrolla la capacidad de observación generando un pensamiento reflexivo.
- Se debe iniciar un proceso de investigación- reflexión.
- Es funcional ya que nos sirve como medio educativo de contexto.
- Facilita la toma de decisiones

Matriz analítica del diario de campo

La matriz analítica del diario de campo es un instrumento el cual permite analizar la información obtenida se utiliza como instrumento una matriz analítica para identificar las problemáticas que tiene el curso y basarnos en ella para nuestro proyecto de investigación.

2. Marco teórico

Para iniciar se realiza un rastreo teórico y conceptual donde identificamos tres tipos de antecedentes (local, nacional e internacional), los cuales sirven de punto de partida para la realización de nuestro proyecto investigativo, por otra parte también se hace énfasis en los conceptos de importancia de la pregunta investigativa, donde se identifique la atención y el juego pedagógico como punto de partida de este proyecto, por otra parte, se seleccionan temas de contextualización de la propuesta como educación, pedagogía, educación en edades tempranas y educación física.

2.1 Antecedentes internacionales

Con base a este antecedente se puede comprender y conocer el abordaje con mayor destreza, identificando los problemas presentados en la ausencia y falta de atención en el niño, y a su vez lograr proponer soluciones con estrategias que se plantean en el presente trabajo.

- Freire Basurto, 2008 “apoyo pedagógico para niños con dificultades de atención y concentración para mejorar sus procesos de aprendizaje en el aula” de la universidad tecnológica equinoccial en Quito Ecuador, una investigación de tipo descriptivo y explicativo, la cual pretendió identificar las pautas que se deben tener en cuenta para evitar el problema de la falta de atención de los alumnos y analizar las causas más comunes que fortalecen el problema de la falta de atención y concentración en los estudiantes de los centros educativos de Quito.

- Sánchez, 2012 propone una tesis llamada “incidencia de la atención dispersa en el aprendizaje” en la Universidad Central Del Ecuador realiza una investigación sobre la falta de atención y concentración en los niños y niñas durante el proceso de enseñanza - aprendizaje. El propósito de la investigación fue conocer a fondo los factores que causan la atención dispersa, sus consecuencias y posibles soluciones.

Según esta investigación se identifica la forma en que los niños pueden participar dentro de su proceso de enseñanza y logren aumentar el nivel de atención en clase tomando en cuenta que los ejercicios lúdico pedagógicos promueven la atención.

Posteriormente se realizó una búsqueda de información del tipo conceptual, identificando los diferentes contenidos de nuestra propuesta investigativa, tomando como referencia en primer lugar la atención y sus diferentes ramificaciones al respecto y el juego pedagógico, por otra parte, se utilizan temas para la contextualización para el desarrollo de la propuesta, como lo son educación básica, pedagogía y educación física.

2.2 Antecedentes locales

A nivel local se identificaron artículos y trabajos de grado que tuvieran relación con este proyecto investigativo, es decir que hablaran de atención o del juego pedagógico como un contexto de mejora para la comunidad.

En primer lugar, se identificó un trabajo de la Universidad Libre de la seccional de Bogotá de la faculta de Ciencias de la Educación, del programa Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Física Recreación y Deportes del año 2015 que se denomina “Propuesta didáctica basada en el juego pedagógico para mejorar el desarrollo de las

habilidades básicas motrices en los niños de grado primero del Colegio Tabora, del estudiante Yonathan Edward Cantor Páez el cual tiene como objetivo “Establecer la afectación que la propuesta didáctica basada en el juego pedagógico afecta el desarrollo de las habilidades básicas motrices en los niños de grado primero del Colegio Distrital Tabora” (Jornada Tarde). Cantor, 2015, por otra parte, los resultados que obtuvo la investigación fueron la contribución por medio del juego pedagógico como parte enriquecedora para el desarrollo de las habilidades básicas motrices por medio de espacios de diversión y aprendizaje.

En segundo lugar, se identifica un trabajo de la Universidad Libre de la seccional de Bogotá de la facultad de Ciencias de la Educación, del programa Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Física Recreación y Deportes del año 2015 que se denomina, el juego pedagógico se planifica a partir de las habilidades básicas motrices como estrategia de la convivencia escolar, de los autores Cristian Montañez Barón y Jasón Sarmiento Forero, los cuales tienen como objetivo Establecer la incidencia del juego pedagógico, planificados a partir de las habilidades básicas motrices, en el cambio de la convivencia escolar, en el grado 203 del I.E.D Tabora sede B.

En tercer lugar, se identifica un trabajo de la Universidad Libre de la seccional de Bogotá de la facultad de Ciencias de la Educación, del programa Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Física Recreación y Deportes del año 2013 que se denomina, propuesta pedagógica para el desarrollo de la atención desde la clase de educación física por medio de los estilos de enseñanza mando directo y asignación de tareas en niños de 5 y 6 años de transición 1 del colegio Tabora sede c de los autores Jhoana Lizeth Cortes García y Luis Sney Moreno Pérez, los cuales poseen como objetivo Describir cómo los estilos de

enseñanza mando directo y asignación de tareas influyen en la atención de los niños de 5 y 6 años de transición 1 del Colegio Tabora sede C, por otra parte los resultados que obtuvo la investigación fueron que el mando directo si tiene influencia en la atención de los niños pero no se puede eliminar dejar aparte una serie de elementos externos los cuales son distractores para los niños que afecta la práctica del estilo, por otro parte este estudio identifica que el estilo asignación de tareas es menos eficaz que el mando directo al momento de llamar la atención de los niños.

En cuarto lugar, se determina un trabajo de la Fundación Universitaria Los Libertadores de la especialización El Arte en los Procesos de Aprendizaje del año 2016, el cual se denominan Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2° de la escuela Isabel de Castilla a través de actividades artísticas y lúdico-pedagógicas, de las autoras Elvia Clemencia Alarcón Gallego, Marta Lucia Guzmán Grijalva las cuales establecieron como objetivo general “Implementar una propuesta artística y lúdico-pedagógica para mejorar la atención y concentración de los estudiantes del grado segundo de primaria de la escuela Isabel de Castilla, comprometiendo a padres de familia, docentes y directivos docentes en el desarrollo integral de los niños.” (Elvia Alarcón, 2016) esta investigación obtuvo resultados positivos entre los estudiantes del grado segundo ya que se generó una sensibilización sobre las estrategias artísticas y lúdico-pedagógicas que se pueden generar desde casa como un apoyo educativo y emocional, por otra parte, durante el desarrollo de estas actividades los estudiantes lograron mantener su atención y concentración por más tiempo ya que mostraban un gran interés en estas actividades.

En último lugar se identifica un trabajo de la universidad libre de la Universidad Libre de la seccional de Bogotá de la faculta de Ciencias de la Educación, del programa Licenciatura

en Educación Básica con énfasis en Educación Física Recreación y Deportes del año 2015 el cual se denomina las pausas activas escolares como estrategia pedagógica para influenciar la atención en los estudiantes del grado primero, de la jornada tarde del IED Francisco José de Caldas sede C, de los autores Freddy Mauricio Jiménez Castiblanco Y Julián David Monroy Tovar los cuales tienen como objetivo Diseñar un programa de pausas activas escolares que influyen en los niveles de atención de los estudiantes del grado 101, este proyecto tuvo resultados positivos con base a la aplicación de la pausas activas ya que se demostró que realizar estas actividades ayudan a que el estudiante mejore los niveles atencionales.

2.3 Antecedentes nacionales

Valdes, 2004 en su propuesta pedagógica para la utilización de la musicoterapia en la atención de niños que presentan dificultades de aprendizaje, Esta tesis busca ofrecer una propuesta pedagógica basada y apoyada en los principios de la musicoterapia para ser utilizada en la atención y tratamientos de niños que presentan dificultades de aprendizaje este trabajo responde a una investigación aplicada y de campo que se realizó en un colegio de Caracas Venezuela en la cual los cambios observados más destacados por sus maestros están referidos a la motivación , participación en clase , seguridad, niveles de agresividad y mejor rendimiento escolar.

La investigación muestra una visión más amplia de cómo se puede tratar el problema de atención en el niño y nos muestra una metodología con diferentes actividades musicalizadas que podemos implementar en nuestras clases y de seguro que nos va a servir mucho para tratar la problemática que estamos desarrollando.

en niños y niñas con atención dispersa del grado 2° del instituto Merani”. De la universidad Corporación Universitaria Lasallista; investigación de tipo cualitativo y se enfatiza en la pedagogía apoyándose en la didáctica esto para generar las estrategias que se desarrollarían con los alumnos describir las diferentes estrategias que utilizarías para promover el desarrollo de la atención y su aprendizaje como habilidad de pensamiento en estrategias basadas en la didáctica esto nos ayuda a identificar la didáctica y el juego pedagógico como una herramienta de mejora de la atención y promover de manera segura que el niño piense por sí solo.

2.4 La atención

Teniendo en cuenta la principal categoría de estudio de este proyecto investigativo, es primordial que niño reconozca lo que se observa o lo que se puede oír, ya que el proceso de la atención no solo se abarca en estos dos factores, también debe existir un procesamiento de dicha información, debido a que muchas veces las personas dispersan su atención en otros objetos que son de mayor agrado para ellos, cuando esto sucede es muy complicado que atienda. Según Balmes, 1851 *“La atención es la aplicación de la mente a un objeto. El primer medio para pensar bien es atender bien. Algunas veces se le ofrecen los objetos sin que atienda; como sucede ver sin mirar, y oír sin escuchar”*; con base a lo anterior Jaime Blames afirma que mirar y oír no garantiza que una persona está prestando atención, ya que se requiere ese proceso de información recibida.

La atención es una parte fundamental en el ámbito educativo, debido a ser la base del aprendizaje, debido a que mantiene al estudiante en un estado de alerta para que así pueda responder a estímulos tanto externos que suceden en una clase o una actividad que se realice en el ámbito escolar, por otra parte, también dispone de los sentidos y funciones

cerebrales, motoras y cognitivas para la interacción con los demás el entorno de la persona, la atención estaría integrada por componentes perceptivos, motores, límbicos o motivacionales.

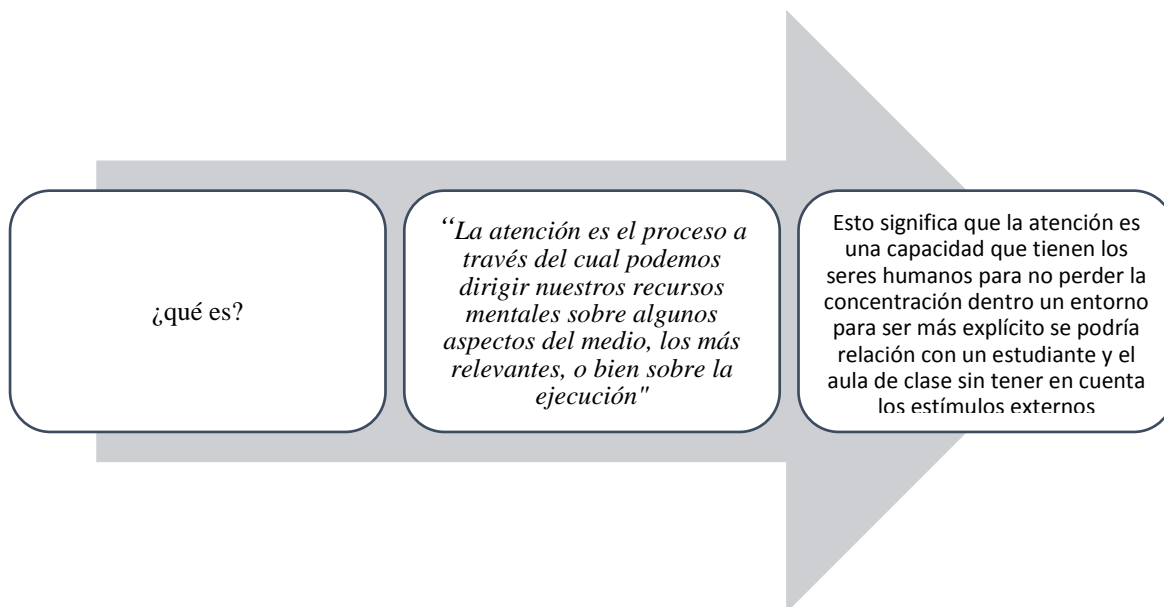


Ilustración 2 la atención

Con base en estos conceptos, podríamos decir que la atención es una parte fundamental en la etapa escolar de las personas ya que, este periodo se basa en forjar los conocimientos que se utilizaran durante toda la vida, el estudiante debe estar atento para ser capaz de responder a estímulos externos los cuales se presenten a lo largo del día y de su proceso de aprendizaje, con la ayuda de sus sentidos y poder de esta forma estar en un estado de alerta y para la respuesta de dicho estímulo.

Berge,1995 en la introducción a los procesos atencionales, señala que la atención se basa en tres objetivos, los cuales permiten tener beneficios para el desarrollo atencional, tomando estos para el desarrollo de la investigación:

- Precisión: La capacidad de seleccionar estímulos para el flujo de información, pueden ser internos como externos.
- Rapidez: La capacidad de detectar esos estímulos que se están presentado, seleccionarlo y darle una respuesta.
- La continuidad: Posibilidad de sostener la atención a cierto estímulo ya sea interno o externo, dándole limitación de espacio y tiempo.

Para finalizar, la atención es una parte fundamental de la vida que será utilizada en todo momento, pero esta se divide en diferentes tipos los cuales se activan dependiendo de lo que suceda y la situación que lo amerite esos tipos de atención son:

- Selectiva:

Permite al ser humano percibir estímulos de gran importancia y seleccionar solo uno ignorando los demás o a los cuales ve con menor importancia que suelen acompañar la información pero que no le interesa como tal, esto depende según a la persona ya que varía en los gustos y aptitud.

- Sostenida:

Es la capacidad de mantener ese estímulo durante un largo periodo de tiempo de una forma consciente, respetando esta juega un papel importante ya que, con la concentración de la persona, ya que les permite estar más atentos en una actividad que requiera un

tiempo prolongado necesario para llevarla a cabo, ignorando las distracciones que se presenten.

- Dividida:

Se entiende como una capacidad que posee el cerebro humano para atender diversos estímulos y realizar una multitarea la cual es la capacidad de realizar varias acciones mecánicas de una forma simultánea.

- Cambio atencional:

Es la capacidad para cambiar o reorientar la atención de un estímulo a otro o de una tarea a otra de manera asertiva por diversas demandas que se requieren.

Por otra parte, los sentidos poseen una conexión con la atención debido a su desarrollo en los seres vivos como los instrumentos que sirven para poder tener una relación o una interacción con el resto del Universo que los rodea. El propósito fundamental de los órganos de los sentidos es recabar información acerca del medio circundante para poder sobrevivir. (Braun, 2002)

Basándonos en Rudolf Steiner podemos identificar 12 sentidos que presenta el ser humano. En el momento de involucrar la atención frente a cualquier medio o situación



Autor (Rudolf Steiner, 1910)

Los sentidos reciben las sensaciones que el ser humano identifica a lo largo del día, lo que hace que después el cerebro perciba la información; es decir, cómo son interpretadas esas sensaciones para posteriormente ser almacenadas en la memoria, gracias a los sentidos de una forma inconsciente o consciente, según el entorno en el que se encuentre una persona.

Los sentidos son importantes en el ámbito escolar, ya que son los receptores de los estímulos que se presentan dentro del aula de clase y en la vida cotidiana; además ayudan a conocer el entorno en el que vivimos y nos ayuda a desarrollarnos dentro de él.

Por otra parte, las dimensiones de la atención son mencionadas como un proceso complejo en el cual posee varias sub ramificaciones las cuales ayudan que esta se presente de una forma positiva en los seres humanos, además es una función cerebral que permite que el ser humano identifique los estímulos que se presentan en la vida cotidiana analizándolos y reflexionando de ellos por medio del cerebro.

Según Rudolf Steiner, 1910 Los doce sentidos ayudan a conocer el mundo y por ellos recolectar la información de lo que sucede alrededor, la vista y el oído poseen un papel fundamental para que una persona pueda adquirir nuevos conocimientos, los cuales son procesados por las emociones en la imaginación que posteriormente lo llevan a la memoria ya sea a corto o largo plazo para su archivo o eliminación como el cerebro lo vea pertinente, cabe resaltar, esta es una tarea involuntaria por lo cual la persona no es el que decide qué información guardar o no.

2.4.1. Las dimensiones derivadas de la atención

La atención *“Es una función neuropsicológica que nos permite concentrar órganos de los sentidos sobre determinada información, aquella que es relevante para una actividad en curso.”* (tellez,2002)

“No presta atención a los detalles. Es descuidado en sus tareas escolares y en otras actividades, Tiene dificultades para prestar atención en actividades escolares y en juegos, no sigue las instrucciones de los maestros y comete errores en sus trabajos escolares (sin presentar mala conducta y oposición a las instrucciones del profesor), a menudo se distrae fácilmente por estímulos irrelevantes” (Illescas, 2015).

La atención es una aptitud indispensable para el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que es una forma de recolección, selección y almacenamiento de información, la atención se puede ver obstruida por otros focos o estímulos externos los cuales afectan el interés del estudiante, lo ideal es que se tome un solo estímulo ignorando los demás, los cuales se pueden ser externos e internos.

“La atención es el proceso a través del cual podemos dirigir nuestros recursos mentales sobre algunos aspectos del medio, los más relevantes, o bien sobre la ejecución de determinadas acciones que consideramos más adecuadas de entre las posibles. Hace referencia al estado de observación y de alerta que nos permite tomar conciencia de lo que ocurre en nuestro entorno.” (Ballesteros, 2002)

Con base a lo anterior es fundamental entender el concepto de la atención, para así identificar una forma de desarrollo y potenciamiento en los estudiantes, facilitando el proceso de aprendizaje en los estudiantes haciéndolo de mayor agrado; por otra parte.

Donde se encuentra uno de los problemas más significativos frente a la atención que sin duda es el estado de observación ya que debemos asimilar información derivada de las observaciones y después sacar conclusiones.

- Estado de observación

Según Fernández, 2013 como el proceso mental de fijar la atención, en una persona, objeto, evento o situación, a fin de identificar sus características” Es allí donde podemos concluir la relación que hay entre la atención y el estado de observación debido a que si no existe atención el estado de observación se puede ver afectado y disperso en sus distintos focos relacionados con la atención donde se pueden presentar diversas situaciones.

Por otra parte, Piaget frente a la toma de conciencia la cual nos dice que “la acción tiende hacia un fin y se satisface cuando se alcanza el fin. Está dominada el logro. Mientras que la toma de conciencia implica además la comprensión: se trata de saber cómo se logró”.

Debido a eso se escoge la toma de conciencia la cual entendimos como el conocimiento que tiene la persona de sí mismo y de su entorno esto obviamente afecta la atención porque si la

persona no tiene conocimiento de su entorno no se desarrolla en un estado de aprendizaje adecuado y además la atención se va a ver dispersa, ya que el entorno va a causar distracción ya que capta estímulos externos.

En segundo lugar, la dimensión identificada es la concentración ya que, se presenta como el máximo de recursos mentales de una persona en un estímulo externo, la cual supone estabilidad de orientación hacia un objeto determinado esta también se puede distinguir por la intensidad de la atención que indica la fuerza o la capacidad que se concentra la atención en una actividad, objeto o tarea determinada ignorando todo lo demás que se pueda presentar en el medio externo.

- La concentración

Según Gallegos, 1990 puede definir como *“el aumento de la atención sobre un estímulo en un espacio de tiempo determinado”* partiendo de esta se podrá identificar cuáles son los casos que se presentan en un salón de clase o como es que los estudiantes pierden su concentración y porque, basándonos en este concepto podemos identificar que la atención y a la concentración se encuentran ligados y que uno depende del otro ya que si no hay atención habría la concentración.

Por otra parte, *“concentrarse es un estado de disposición mental y nerviosa, organizado mediante la experiencia, con la cual aumenta la atención sobre un estímulo con varias variables involucradas como lo son el espacio, el tiempo y el estímulo que se presenta ante la situación”*, según Carlos, 2018 la desconcentración o falta de concentración puede ser causada por el descanso, la postura de una persona al momento de concentrarse y prestar atención, mala alimentación, falta de interés de parte del estudiante entre otros, haciendo

una mirada crítica y reflexiva para que exista una mejora de la atención y la concentración se deben planificar estrategias las cuales le llamen el interés al niño, teniendo un control óptimo y analizando el procesamiento de información del estudiante.

Finalmente, gracias a la concentración se logra entender que la atención, puede mejorar y desarrollar por medio del tiempo y experiencia que posea la persona, por otra parte, es algo indispensable en el ámbito educativo ya que facilita y mejora el aprendizaje de los estudiantes, ya que aumentaran la atención a un estímulo gracias a la concentración por medio de una disposición mental.

“El cerebro tiene circuitos especiales para cada una de sus diferentes funciones. Los circuitos de la atención están en la corteza cerebral de la zona frontal, en el área llamada prefrontal, y que controlan la memoria de trabajo, la atención y la inhibición de las respuestas.” (Soutullo, 2007)

Cuando uno de estos procesos cerebrales falla o trabaja de forma inadecuada, se puede identificar que existe inatención, debido a que no enfoca un solo estímulo sino varios al mismo tiempo, además puede que solo se enfoque por un determinado tiempo y luego se pierda por varios estímulos al alrededor de las personas.

“Es importante la observación ya que a mayor información que uno sea capaz de recolectar y procesar, mayor será la capacidad para darse cuenta y más consciente uno se convierte en relación a su mundo interno y externo” (Libet, 2004)

Es importante el proceso selectivo que realiza el cerebro al momento de recolectar la información cuando se presta atención, además esta facilita la ejecución cognoscitiva y

conductual de diferentes maneras, una de ellas ese procesamiento debido a que se presenta una reducción considerable, también la atención permite que una información específica reciba un procesamiento adicional, “debido a que nos permite seleccionar en un ambiente complejo y cambiante los estímulos relevantes para una tarea, es un prerequisite para el adecuado funcionamiento de procesos tales como el aprendizaje y la memoria.” *“Consciencia es la función de la mente humana que recibe y procesa la información, cristalizándola para ser posteriormente almacenada o rechazada con la ayuda de los cinco sentidos. imaginación y emoción. la capacidad de razonamiento de la mente y la memoria.”* (George, 2014)

En cuarto lugar, se identifica a la consciencia como otra dimensión debido a que se identifica como un estado en el cual se debe estar totalmente despierto y atento, los cuales representan los dos principales componentes de la consciencia, por medio de estas 2 se obtiene el autoconocimiento por medio de la reflexión y el análisis de la información procesada.

“La consciencia y con ella la atención, para esta tradición, está determinada por la intensidad, la novedad o los contrastes físicos que presentan los objetos. Tal es el caso, por ejemplo, que, al escuchar un ruido intenso en medio de una suave conversación, nuestra atención se dirige a descubrir el foco del disturbio, descuidando la comunicación que segundos antes robaba nuestra concentración.” (Domínguez A, 2013)

Analizando este ejemplo y concepto podemos identificar que la consciencia y la atención por la forma de cómo vemos el mundo con relación en nuestros pensamientos, además

como se pueden percibir los estímulos externos para posteriormente su canalización y reflexión, esto se logra por medio de conexiones simpáticas y sinapsis neuronal.

Finalmente, gracias a la neuropsicología se logra entender cómo gracias a la atención el cerebro logra realizar una recolección la cual se logra por medio de la observación, donde posteriormente se realiza una selección de información que se recibe a lo largo del día para así ser procesada en la memoria, por otra parte, cuando uno de estos procesos se ve interrumpido por un estímulo diferente empieza a presentarse la inatención.

2.5 El juego pedagógico

Cuando se habla del juego pedagógico se hace referencia a cualquier juego como herramienta pedagógica, la cual busca una unión, entre niños adolescentes y a docentes en un ambiente específico, este es reglamentado y diseñado por personas externas a los participantes, se diseña para cumplir objetivos y propósitos educativos los cuales son presentados de una forma ordenada y para así ir cumpliendo y constituyendo su finalidad.

“El juego desde el punto de vista pedagógico encierra una serie de valores recreativos, culturales, pedagógicos, etc. Debido a eso existen diversos campos de aplicación, en los cuales se configuran modelos de juego, donde cada uno posee características únicas y particulares” (Campos, 2000)

Por otra parte, Piaget, 1967 afirma que *“los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda realidad incorpórea para revivirla, dominarla o compensarla”* (Piaget, 1967)

Lo que se busca es que por medio del juego pedagógico los estudiantes mejoren la atención, desarrollen y perfeccionen de sus habilidades motrices, proponiendo diversos objetivos para ellos los cuales logren enriquecer su aprendizaje, logrando superar las dificultades que son propuestas por el juego, además se busca estimular el ánimo de los estudiantes para así generar un estado de ánimo equilibrado, mejorando las relaciones interpersonales y en su ámbito educativo.

El juego afecta la parte social la cual, según Consuelo López, 2010 la define como la interacción que se presenta con otras personas, el juego es el primer recurso que el niño tiene para realizar interacciones con otros niños, además acorde a la interacción ellos aprenden a asimilar conductas positivas como lo son compartir saludar respetar entre otras.

Por otra parte, aprender por medio de la dimensión social limita las conductas disruptivas como la agresión física y verbal, debido a el autoconocimiento que desarrolla cada infante ante las personas con las que se rodea, siendo una herramienta de socialización que ayuda a construir la interacción con la sociedad; además, permite el desarrollo de procesos de inclusión social a temprana edad., De esta forma se hablará de las habilidades básicas motrices que se involucran en el juego estas se dividen en locomotoras, manipulativas y la cualidad de equilibrio, Para entender este concepto es pertinente primero identificar que es una habilidad según Kanpp 1936 *“es la capacidad adquirida por el aprendizaje, de producir unos resultados previstos con el máximo con el máximo acierto y frecuentemente con el mismo tiempo, emergía o ambas cosas”*, aquí se define que la habilidad es una destreza que posee una persona que tiene para ejercer determinada actividad.

Según Bascon, 2010 son un conjunto de movimientos fundamentales y acciones motrices que surgen en la evolución humana de los patrones amortices, las cuales se apoyan para su

desarrollo y mejora en las capacidades perceptivo motrices, evolucionando con ellas, la cuales son decisivas para el desarrollo de la motricidad humana.

Según Sánchez Bañuelos, 1984, agrupa las habilidades básicas en 2 categorías:

- Locomotrices: movimientos que implican el manejo del propio cuerpo (saltos, giros y desplazamientos).
- Manipulativas: Movimientos en los que la acción fundamental se centra en la utilización de objetos (lanzamientos y recepciones) asociar el juego al desarrollo de esas habilidades, parte de justificación para asumir el juego como parte de la educación física.

Según Batalla, 2000, la habilidad básica como *“aquellas familias de habilidades, amplias, generales, comunes a muchos individuos y que sirven de fundamento para el aprendizaje posterior de nuevas habilidades más complejas, especializadas y propias de un entorno cultural concreto”*.

Con base en estos conceptos se infiere que las habilidades y destrezas básicas derivan de la realización de un esquema motor o la combinación de ellos, además se consigue por medio de la práctica a partir de diferentes tareas, para la generación de una repetición y una variación en la cantidad de movimiento, por otra parte, Singer define habilidad motriz como *“toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución del éxito de un acto deseado”*.

Por último, según Batalla, 1994, la habilidad motriz como el grado de competencia de sujeto concreto frente a un objeto determinado, por otra parte, una destreza motriz es la capacidad del individuo de ser eficiente en una habilidad motriz determinada, la destreza

puede ser adquirida por el aprendizaje o bien innata en el propio individuo, con base a lo anterior se afirma que los juegos involucran y estimulan las HBM en los niños.

Pugmire-Stoy, 1996 define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo, Pugmire, propone que el juego es una herramienta para estimular la creatividad y el desarrollo del niño gracias a la diversión.

Por otra parte, Gimeno y Pérez (1989), *“definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible”*.

2.5.1 Dimensiones procedentes del juego pedagógico

El juego posee diversas características las cuales ayudan el proceso de aprendizaje, en primer lugar, desarrolla una actitud de felicidad y alegría en el niño, en segundo lugar, reduce la inatención, al favorecer la responsabilidad con relación a los trabajos y actividades relacionadas a la clase, así aplicándolo en su vida, en tercer lugar, se desarrollan habilidades y destrezas motrices, las cuales mejoran su desarrollo motor, aprendiendo y apropiándose de movimientos de carácter motor, deportivo y corporal donde se desarrolla una personalidad del movimiento.

Según Guy Jacquin 1996, *“el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El*

juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás”.

Hill, 1976 dice: " *el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría*".

Por otra parte, entendemos al juego pedagógico como cualquier juego con un fin y objetivo pedagógico, el cual posee un valor por sí mismo para desarrollar diferentes aspectos de tipo motor, psicológico y social, según Campo 2000 identifica El juego desde el punto de vista pedagógico encierra una serie de valores recreativos, culturales, pedagógicos, etc. Debido a eso existen diversos campos de aplicación, en los cuales se configuran modelos de juego.

Con base a estas elaboraciones conceptuales se contextualiza el juego pedagógico, se evidencia la importancia de adquirir y mejorar las habilidades motrices básicas, incluyendo también la cualidad del equilibrio, gracias a esto podemos empezar a determinar las diferentes dimensiones que posee el juego pedagógico.

Para iniciar el desglose de las dimensiones primero se toma el concepto de Cagigal, 1996 define los juegos como "*una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento formativo es la tensión*", con base a lo anterior Cagigal establece al juego como una acción espontánea que se presenta durante toda la vida donde el mismo protagonista es el que propone las reglas.

En primer lugar, se escoge como dimensión del juego pedagógico la actividad debido a que el concepto filosófico de actividad contribuye a una mejor comprensión del comportamiento del individuo.

Según lo expuesto en el Diccionario Filosófico de M. Rosentall y P. Ludin la actividad es: La función del sujeto en el proceso de interacción con el objeto, es un nexo específico del organismo vivo con el medio que lo rodea. la actividad es estimulada por la necesidad, se orienta hacia el objeto que le da satisfacción y se lleva a cabo mediante un sistema de acciones, por otra parte, es decir que las actividades son todas aquellas que el individuo realiza a lo largo del día, como actividades escolares y educativas, y físicas,

Por otra parte, cabe mencionar que el juego pedagógico se asocia a una actividad entre 2 o más personas, debido a involucrar la actividad física y el uso de la imaginación para que se espontáneo, además debe tener un fin y objetivo el cual, debe ser impuesto por una tercera persona, esto se reconocería como una actividad educativa debido a ser programadas por educadores para lograr objetivos y propósitos en la clase.

Posteriormente, se analiza la dimensión de espontaneidad las cuales se presentan mediante las actividades que se realizan en los juegos; la espontaneidad es una acción que realiza el ser humano de forma natural y sincera en el momento de hacer algo, esto se presenta de forma en modo de pensar.

“La espontaneidad no funciona sino en el momento en el que surge; se la puede comparar metafóricamente con la lámpara que se enciende y gracias a la cual todo se hace distinto en una habitación que estaba en penumbras. Cuando la luz se apaga, las cosas siguen

ocupando el mismo lugar en la habitación, pero una cualidad esencia ha desaparecido”

(Moreno, citado por Zuretti, Menegazzo y Tomasini, 2009)

Es decir que ser espontáneo, se realiza en momentos inesperados como es en el caso de los juegos debido a que el niño es quien inicia por iniciativa, en el juego pedagógico lo que se espera es que el niño involucre la espontaneidad momento de desarrollar el juego sin tener cuenta los objetivos que el docente quiere que se desarrollen, según Rafael Pérez Silva, 2019 la espontaneidad es el catalizador que estimula respuestas diversas frente a situaciones conocidas o desconocidas, la respuesta es un acto creador que se manifiesta en la realidad y queda impresa en la memoria personal y colectiva.

En tercer lugar, se toma a el placer moral como otra dimensión del juego pedagógico debido a que el término placer se contrapone normalmente al de dolor.

Inicialmente se decide dividir el concepto de placer moral en dos placer y moral, para así tener más bases sobre esta dimensión según Spinoza, 2019 define el placer lo asocia con algo bueno o de carácter positivo “un sentimiento del paso de cierto estado de perfección a otro más elevado” con base a esto podemos entender que el placer se presenta al momento de realizar juegos, debido a al momento que el estudiante juega el cuerpo libera diversas sustancias como La beta endorfina, la cual genera esa sensación de placer, esta también se presenta por las diversas emociones que tiene el niño al momento de realizar la actividad.

Por otra parte, la moral es una disciplina filosófica que estudia el comportamiento sobre lo que está bien y lo que está mal, la palabra moral viene del latín “mores” la cual significa costumbre, basado en esto el placer moral lo se entiende como las acciones que realiza el estudiante al momento de jugar, afectando la emocionalidad del estudiante a que en medio

del juego se pueden presentar acciones positivas y negativas como lo son el rechazo y la aceptación.

Para finalizar estas dimensiones se relacionan con el concepto del juego, debido a que este es una actividad que surge de manera espontánea por el estudiante o el docente, donde se crea un placer moral, primero por realizar dicha actividad e involucrar las emociones según el entorno del juego, debido a que existe una incertidumbre por lo que se va a realizar, además determina porque el bien moral es promesa de placer.

2.5.2 El juego pedagógico como estrategia de mejora de la atención

Con base en la sección anterior donde se describió el juego pedagógico, gracias a la intervención docente o un tercero ajeno al juego propone objetivos, los cuales buscan estimular al estudiante en sus habilidades, cualidades y destrezas motoras por medio de la habilidad motriz, inculcando una mejora atencional por medio de esos estímulos, así generando un desarrollo el cual permitirá al estudiante.

Por otra parte, el juego es la mejor forma de fomentar el desarrollo de las habilidades motrices, su dimensión social, además mental, por medio de este proceso de aprendizaje mediante el juego, debido a esto es importante conocer como el juego pedagógico puede afectar la atención.

El juego como elemento pedagógico posee la finalidad de encontrar una confianza entre los niños, gracias a las cualidades de su entorno que se encuentra lleno de una emoción profunda y diversión, también al momento de realizar estos juegos se dejan a un lado los

problemas que posee la sociedad y de su vida cotidiana, lo que se busca es que el estudiante desarrolle en un espacio, donde pueda desarrollar su inteligencia.

Es de esta forma que la atención se presenta de forma explícita dentro del juego pedagógico, debido a que exige que el niño la utilice en ese momento, es decir que preste atención de lo que se está haciendo, para así lograr una experiencia de ese juego y posteriormente lograr un aprendizaje ya que según Batlle, 2009 menciona que prestar atención *“implica tener la habilidad de focalizar el esfuerzo mental en determinados estímulos, y al mismo tiempo excluir otros”* esto quiere decir que prestar atención es un proceso bastante complejo que realiza nuestro cuerpo utilizando estrategias para identificar la información del entorno y posteriormente realizar tareas específicas de una complejidad avanzada o baja.

Por otra parte, se decide tomar uno de los conceptos más antiguos sobre atención podemos identificar el de William James el cual menciona que la atención es tomar posesión de la mente de una forma clara y concisa de las diferentes objetos y líneas de pensamiento que se presentan de diversas formas y simultanea mente, se podría decir que este es uno de los conceptos pioneros para que otros investigadores dieran sus propios conceptos.

A continuación, la relación entre las dimensiones del juego pedagógico y las dimensiones de la atención involucrando diferentes juegos para tener más claridad sobre esta relación

Las dimensiones del juego pedagógico, corresponden a la actividad y el estado de observación como parte de las dimensiones de la atención, la teoría hace pensar que hay una relación en el momento que el sujeto interactúa con un objeto de esta manera influye en los procesos de estado de observación ya que le proporcionan al sujeto elementos

fundamentales como los hechos , donde toma conciencia sobre lo que está viendo y logra realizar conclusiones teniendo en cuenta esta relación teórica tomaremos como ejemplo el juego pato pato ganso este juego utilizado pedagógicamente exige al estudiante hacer uso de su estado de observación ya que tiene que escoger a su oponente mientras los jugadores se sientan en círculo, todos observando hacia el centro. Una persona es escogida para "coger" Camina alrededor del círculo tocando la cabeza de cada persona que pasa al tocar dicen "Pato". Los designados como "Patos" permanecen sentados. Decide qué persona será el "Ganso". Esta persona debe perseguirse, por lo que tendrás que observar a alguien que creas más lento que tú. Si el Ganso te toca antes de que ocupes el lugar vacío, debes sentarte en el medio del círculo.

En segundo lugar, está la espontaneidad que se encuentra dentro de las dimensiones del juego pedagógico, su relación con la concentración que pertenece a las dimensiones de la atención, sin duda la espontaneidad se realiza en momentos inesperados como es en el caso de los juegos, debido a que el niño es quien lo realiza por iniciativa propia. Algo semejante ocurre con la concentración debido a que se presenta solo cuando el sujeto desea. Esto le permite actuar, querer y pensar por sí mismo, ayudándolo a desarrollar confianza y disciplina teniendo en cuenta esta relación teórica, tomaremos como ejemplo el juego de la mímica utilizado pedagógicamente. Esto permite que el estudiante se motive a realizar la interpretación de la palabra mediante acciones y gestos, que debe desarrollar de manera autónoma para que sus demás compañeros utilizando su imaginación y estando concentrados a la interpretación de su compañero logren descubrir la palabra que les quiere decir por medio de los gestos.

Finalmente está el placer moral como otra de las dimensiones del juego pedagógico y su relación con la toma de conciencia siendo esta parte de las dimensiones de la atención la teoría hace referencia a un bien personal el cual se puede lograr gracias a la toma de conciencia de la persona con el objetivo de generar conocimientos, esto implica que el sujeto de este modo genere un placer moral donde consciente satisface plenamente alguna necesidad como en este caso la obtención de ciertos conocimientos a lo largo de su vida y en medio de la clase de educación física, teniendo en cuenta esta relación teórica se toma como ejemplo el juego pintamos nuestro cuerpo utilizado pedagógicamente permite que el estudiante Tome conciencia de las partes de su cuerpo dibujando con la tiza el cuerpo de nuestro compañero tendido supino en el piso y escribir su nombre a dentro para poderlo identificar. Luego cambiar de pareja. Una vez todos los niños tengan su silueta dibujada en el piso; se dejarán unos minutos para que la comparen con la de sus compañeros y para que el maestro pueda observar. Finalizando este tiempo se les indicará que se pongan frente a el dibujo y el profesor irá indicando a qué parte del dibujo han de saltar (pie... brazos...) y al finalizar eso le permitirá al niño generar un placer moral ya que observa e identifica rápidamente las diferentes partes del cuerpo y a su vez generando ese conocimiento que le servirá para su vida.

3 Propuesta pedagógica

El presente trabajo propone al juego pedagógico como una herramienta que genera un mejor desarrollo de la atención de los estudiantes, por otra parte, se desarrollará por medio de actividades propuestas por el docente, buscando fomentar un tipo específico de aprendizaje mientras los niños se divierten a la vez.

3.1.Fundamentos.

Como fundamentos se tuvieron en cuenta distintos puntos de partida con diversos aspectos para el desarrollo del proyecto investigativo; nos basamos en el concepto de un autor para así hacer énfasis sobre el tema que se quiere lograr.

3.1.1. Fundamento Sociológico.

Según la concepción del hombre de Estévez, 2009 refiere el hombre es el creador de las normas y tradiciones, a diferencia de los animales los cuales solo actúan por instintos, por otra parte, el hombre no requiere mucha conciencia, de crear normas, cumplirlas y tradiciones sociales, las que son las bases de la vida social, esta es una capacidad que se basa en el desarrollo de las habilidades mediante el aprendizaje colectivo y en la capacidad de transmitirlas de forma cultural.

Ideal de hombre

El hombre como sujeto de educación, formación y aprendizaje constante, los cuales deben ser formados desde la moralidad, es decir con el conjunto de normas, creencias, valores y costumbres que dirigen o guían la conducta de las personas en la sociedad, donde serán capaces de dominar su cuerpo de una forma adecuada desde una vista motora y motriz,

donde por medio de estas se irán desarrollando sus habilidades y aprenderán la importancia del trabajo en equipo y sus capacidades básicas.

Aristóteles científico y filósofo de la antigua Grecia en su obra conocida como política hacer cita nos habla sobre las estructuras básicas de las sociedades, en la que define la ciudad como Agustín, 1992 *“una asociación de seres iguales, que aspiran en común conseguir una existencia dichosa y fácil”*

Ideal de sociedad

Podemos Tomar de referencia a Gallardo,2018, plantea que existe una relación entre el juego y la sociedad, ya que en los juegos se pueden observar representaciones de las culturas, por otra parte la mayoría de veces los juegos inician comportamientos y roles de las personas los cuales son observados por los demás, gracias a esto los estudiantes serán capaces de generar ideas para cambiar nuestra sociedad en la cual existirá una igualdad entre las personas, es decir sin distinciones de raza, sexo o cultura donde primordialmente se destaca los valores de las personas, valores como el respeto, la comprensión y la tolerancia.

Por otra parte, también se realizará un buen desarrollo motor adecuado por medio de diferentes actividades las cuales también servirán para la retroalimentación y para poseer una vida saludable a futuro.

3.1.2. Fundamento Pedagógico

Cuando se habla de pedagogía la podemos entender como la reflexión de la educación por medio de dos preguntas “para qué, y porque” para que así exista una reflexión del proceso educativo por otra parte, es una herramienta para que los niños aprendan de forma no

convencional, con grandes probabilidades de relacionarse con los demás y el entorno que los rodea, además ayuda al desarrollo de los niños, según lo anterior el juego pedagógico favorece el crecimiento motriz de los niños, y aumenta la participación de la clase de educación física.

Fines de la educación

Para generar una visión más amplia sobre los fines de la educación partimos desde el concepto de Platón sobre la educación el cual indica que la educación, es el proceso que permite al hombre tome conciencia de la existencia de otra realidad, y más plena, a la que está llamado, de la que procede y hacia la que dirige. Chacón Ángel & Covarrubias Villa, 2012 con base a lo anterior la educación tendría los siguientes fines:

- La educación busca la formación integral del ciudadano, para que así exista una construcción de una sociedad más justa y equitativa.
- Formar a ciudadanos libres los cuales sean participativos y se informen sobre la sociedad actual, para que así sean capaces de defender y ejercer sus derechos y deberes para el desarrollo de una vida política y del país.
- Educar personas las cuales posean la motivación y la capacidad de lograr su desarrollo personal laboral y familiar dispuestas a mejorar su formación social y cultural, así como continuar su formación académica y profesional.
- Tener personas que se comuniquen de una forma adecuada, de forma oral y escrita con confianza, eficacia y asertividad.
- Educar personas las cuales tengan desarrolladas de una manera óptima las capacidades básicas, para así poder mejorar la sociedad.

- Que posea la capacidad de que pueda trabajar en equipo y se le facilite ayudar a las demás personas.
- Formar una persona que valore su identidad, reflexione sus propios actos, sepa cuáles son sus fortalezas y debilidades, que confíe en sus capacidades y cualidades no solo físicas sino también sociales.
- Que sepa trabajar en equipo y posea la capacidad de liderazgo en la solución de problemas de esta sociedad, favoreciendo el diálogo y la razón.
- Que se interese por su salud física y la complemente con rutinas de ejercicios las cuales le favorezcan una vida saludable.

3.1.3. Fundamento Filosóficos

La comunidad posee un papel muy importante en la educación, ya que sin esta comunidad no existiría un desarrollo óptimo de cada estudiante, además esta es muy importante en el desarrollo educativo y a nivel escolar, las escuelas y los padres de familia deben trabajar juntos para crear una comunidad en la cual lo más importante sea el estudiante, el alumno para que así se promueva la salud, bienestar y aprendizaje de todos los estudiantes que forman parte del nivel educativo.

La comunidad nos ayuda a mejorar como personas y seres humanos, ya que la influencia de otras personas nos facilita a corregir de una manera automática, crear metas y planes, para así intentar progresar.

3.1.4. Fundamentos psicomotores

Los niños a la edad de 3 a 9 años aprenden por medio del movimiento y en este caso puntual por medio del juego el cual se desarrolla en diferentes aspectos de la vida, estos los

podemos entender como una oportunidad para la mejora cognitiva donde se ve involucrada de la atención y concentración además social y motriz, para dar un ejemplo de lo anterior encontramos el juego pedagógico, el cual se utiliza para estimular o fomentar una parte esencial del aprendizaje mientras los niños se divierten por medio del proceso, este capta la atención del estudiante ya que son juegos los cuales no son rutinarios para las personas por otra parte los aspectos psicomotores en los niños se utiliza de manera adecuada ya que los niños se utilizan de diferentes maneras a lo largo del día ya que ellos lo utilizan en juegos los cuales involucran el salto, corriendo, jugando con la pelota, y en diferentes juegos que desarrollen la coordinación, y sus habilidades básicas.

Este es un proceso natural el cual todo niño tiene, pero a veces no se desarrolla de manera óptima, según diferentes estudios estas habilidades se desarrollan entre los 6 y los 7 años a su vez este aspecto permite que el niño mejore su dominio corporal, permite la mejora de la memoria atención concentración del niño y por último conocer y afrontar sus miedos y desarrollarse con los demás.

Se fundamenta en una pedagogía activa por medio del respeto y una educación individualizada para que existan el desarrollo de un niño, la cual formula la necesidad de construir la acción educativa sobre la actividad infantil y aprendizajes particulares en donde se busca que el estudiante reconozca su propio cuerpo de una forma óptima y adecuada, además, que sepa cuáles son sus condiciones para así poder ejercer diferentes tareas y actividades.

El ideal es ayudar a la formación de los estudiantes que tengan un buen desarrollo cognitivo y psicomotor los cuales sean capaces de dominar sus habilidades y cualidades por medio de la atención y la concentración para que en un futuro se tenga un perfeccionamiento de estas habilidades y cualidades.

3.1.5. Fundamento de Disciplina

Las importancias de la educación física en la escuela tienen que ver con el desarrollo y el crecimiento del niño en sus destrezas motoras, afectivas y sociales, las cuales son indispensables para el futuro de cualquier estudiante, por medio de actividades las cuales ayuden a su desarrollo, partiendo desde las bases.

Por otra parte, según el ministerio de educación y cultura de Bogotá la educación física permite que los alumnos desarrollen destrezas motoras, cognitivas y afectivas esenciales para su vida diaria. Por lo general, las instituciones educativas desconocen la importancia de la Educación Física, pero si se estructura como proceso pedagógico y permanente, se puede garantizar la continuidad para el desarrollo y especialización deportiva de los niños en su vida futura.

3.2.Proceso educativo

El proceso ayuda a la mejora de atención por medio del juego pedagógico en los niños de primero del colegio distrital Rodolfo Llinás (jornada mañana). Para que se lleve a cabo es necesario realizar una planificación en la cual se demuestre cual es el proceso que se quiere tener con los estudiantes, para así realizar posteriormente una aplicación y evaluación.

3.2.1. Propósito general

Estimular la atención en el estudiante de grado primero del colegio (101) del Colegio Distrital Rodolfo Llinás (jornada mañana), utilizando como herramienta el juego pedagógico, generando una conciencia sobre la de atención, y un gusto por la actividad y

ejercicio físico, favoreciendo la atención y sus diversos tipos como lo son dividida, sostenida y continua.

3.2.2. Propósitos específicos

Estos propósitos se relacionan y se encuentran asociados con el fundamento psicomotor con la finalidad de centrarnos también en el desarrollo motriz y no solo en la atención.

- Desarrollar aspectos cognitivos por medio de la identificación de varios focos atencionales e identificando cuáles de ellos les dan más y tiempo de importancia sobre otros por medio del juego pedagógico así elaborar varios focos en medio de la misma clase gracias a los estudiantes.
- Mejorar las habilidades básicas del movimiento en las 2 horas que se pretende trabajar, para así mejorar y perfeccionar su sistema motor y potenciar su motricidad en el tiempo de clase.
- Estimular la lateralidad y la percepción espacio- temporal para que así puedan reconocer donde están ubicados y cuál sería la relación que tienen con los demás estudiantes u objetos que hay en su entorno, para así que los estudiantes desarrollen una orientación del propio cuerpo.
- Propiciar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante las actividades y características propias del juego pedagógico.

3.2.3. Procesos de atención en el aula

La atención es una parte fundamental en el ámbito educativo, ya que facilita el desarrollo de la información estudiante con base al proceso de aprendizaje, gracias a ella el estudiante está en un estado de alerta, para que así, responda estímulos externos los cuales suceden en

una clase o una actividad que se realice en el ámbito escolar, por otra parte, también dispone de los sentidos y funciones cerebrales, motoras y cognitivas para la interacción con los demás el entorno de la persona.

3.2.4. Aplicación

El proceso educativo se basará en los siguientes temas, subtemas, competencias y desempeños para así en cada sesión trabajar un tipo de atención, el juego pedagógico y las habilidades básicas.

Competencias	Desempeños
El estudiante reconoce las habilidades básicas motrices identificando la importancia de estas en la clase de educación física comprendiendo de manera adecuada las diferentes actividades a realizar donde tiene que poner en práctica saltos desplazamientos, lanzamientos arrastres y equilibrio	<p>- El estudiante utiliza las habilidades locomotrices en actividades de velocidad y desplazamientos en la clase de educación física</p> <p>- “El estudiante realiza un recorrido de veinte (20) metros a su máxima velocidad cumpliendo con el patrón de movimiento correspondiente”</p> <p>-El estudiante realiza 15 saltos con desplazamiento regulando su postura, tonicidad muscular y equilibrio adecuados</p>
La unidad a desarrollar será habilidades básicas motrices	



UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

Tema	– juegos	Intención	Dimensión de la	Dimensión del
subtemas			atención	juego pedagógico
Habilidades	- Pato pato	Afectar el estado de observación de los	Estado de	Actividad
locomotrices	ganso	niños a través de la actividad que hace observación	observación	
	-El gato y el ratón	parte de la dimensión del juego pedagógico.		
	-Leones y tigres			
	El carrito loco			
Habilidades	-Mímica	Impactar de manera significativa la	Concentración	Espontaneidad
manipulativas	-Teléfono roto	concentración por medio de la		
	- El mensajero	espontaneidad que se presenta en el juego.		
	Tingo tingo			

tango

Habilidades de estabilidad	-Pintamos nuestro cuerpo -Pera - plátano La grulla La cadena	Favorecer de la mejor manera la toma de conciencia en los niños por medio de actividades donde se involucra el placer moral.	Toma de conciencia	Placer moral
----------------------------	---	--	--------------------	--------------



UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y
DEPORTES

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

3.2.5 Evaluación

La evaluación será de carácter cualitativo con respecto a los instrumentos dados en el desarrollo de la propuesta, donde se analizará si existieron cambios de cómo se encuentran los estudiantes y como se encuentran al momento de concluir las sesiones de clase.

Por otra parte, al ser una evaluación de mejora atencional durante las clases no es necesario dar una valoración ya que en los test se encontrarán los cambios que tuvo el estudiante y posteriormente sabremos si éxito un desarrollo en las sesiones de la clase de educación física, gracias ellos se tendrá un seguimiento de las clases.

Test de los 5 minutos

Este test se emplea para considerar la capacidad de atención en las actividades educativas, principalmente en las clases de educación física.

Diseño: Para realizar la evaluación se tomará mediante un test, si se presta atención a las instrucciones que se indican al momento de empezar, el test constará de 22 preguntas en 5 minutos, la preguntas serán muy sencillas y no estarán relacionadas con el conocimiento de los estudiantes, El test se medirá de forma cuantitativa 5.0 o 0.0, (con términos bien y mal).

Objetivo del test: Reflexionar la capacidad atencional en las instrucciones planteada en la clase de educación física, comprobando el nivel de dificultad de atención en la presencia de con base a las preguntas existentes. cuando nos tenemos varios focos de atención en este caso las 22 preguntas no se realizan las actividades o tareas con éxito.

Test de Toulouse Pierón

Fue creado por los psiquiatras Edouard Toulouse y Henri Pierón con el objetivo medir las capacidades atencionales y habilidades perceptivas, cuenta con una serie de imágenes las cuales la persona que realice la prueba las debe identificar, además ayuda a medir la concentración, las personas cuentan con un tiempo de respuesta que será 10 minutos, consiste en dos imágenes que se encuentran ubicadas en la parte superior de la hoja seguido de varias figuras similares e iguales de un tamaño más pequeño.

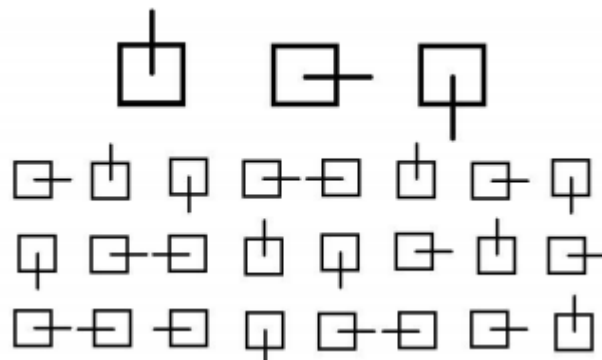


Ilustración 1 Test de Toulouse Pierón

Por medio de la siguiente tabla, se hará una recolección de datos, por medio de estos se medirá el proceso atencional y los avances que se han tenido, cabe resaltar que es recomendable medir estos test al inicio y final del mes para así saber si existe un cambio.

Nombre del estudiante	Fecha	
Test de Toulouse Pierón	Puntuación:	Observaciones:
Test de los 5 minutos		Observaciones:

Según los 2 test la atención esta:	Excelente	Regular	Por mejorar
------------------------------------	-----------	---------	-------------

Por otra parte, el proceso educativo será realizado por medio de la progresión del estudiante en el cumplimiento de desempeños y competencias elaboradas, para que así exista una retroalimentación de las clases y el aprendizaje sea más significativo para el estudiante por medio de las 16 sesiones, las competencias y desempeños se cambiarán cada 4 clases.

- **Competencia:** El estudiante comprende las habilidades básicas de manipulación y las implementa en actividades de lanzamiento y recepción en las clases de educación física.
- **Desempeños:** El estudiante participa en el juego lanzamiento y recepción de balones de forma efectiva y adecuada en la clase de educación física.
- El estudiante ejecuta los lanzamientos considerando el receptor en la clase de educación física.
- **Competencia:** El estudiante reconoce las habilidades básicas motrices de locomoción en medio de la implementación de actividades recreativas en la clase de educación física.
- **Desempeños:** El estudiante aplica las habilidades básicas motrices de locomoción generando patrones que sean fáciles de recordar para él.
- El estudiante distingue la diferencia de las habilidades básicas de locomoción y manipulación y puede desplazarse de un lugar a otro.

- **Competencia:** El estudiante combina las habilidades básicas motrices de manipulación y locomotoras, para posteriormente ejecutarlas en diferentes actividades en la clase de educación física en sesiones futuras.
- **Desempeños:** El estudiante genera ideas nuevas y mayor participación en el aula de clase.
- El estudiante participa en actividades donde se puede observar que se involucran 2 o habilidades básicas como correr y lanzar o saltar y atrapar de una forma adecuada en las clases de educación física.
- **Competencia:** El estudiante comprende y ejecuta diferentes tipos de habilidades básicas, como son saltar, correr, lanzar, atrapar, caminar, entre otros, en actividades de trabajo de equipo e individual en las clases de educación física.
- **Desempeños:** El estudiante desarrolla lanzamiento y recepciones mientras se desplaza por el espacio reconociendo diferentes lugares en los que se puede desplazar de diferente manera.
- El estudiante ejecuta y comprende la forma adecuada de caminar y correr en actividades de desplazamiento y reconoce su beneficio.

Por otra parte, estas competencias y desempeños llevarán un registro por medio de planillas como la siguiente propuesta por Haeussler Y Marchant en 1984

	Indicadores	Si	NO
1	Salta con los pies juntos en el mismo lugar, sin caerse ni apoyando las manos en el suelo		
2	Lanza y atrapa la pelota hacia y desde una dirección indicada		
3	Mantiene el equilibrio en un pie por 20 segundos		
4	Ejecuta las 3 fases del salto impulso, vuelo, recepción de una forma adecuada		

5	Camina y recorre llevando un vaso de agua por 20 metros		
---	---	--	--

También se llevar un registro por medio de las tareas que sean designadas en clase, como se muestra a continuación

Nombre del alumno	Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3	Actividad 4	Actividad 5

Cada actividad se basa en una habilidad básica:

Actividad1: Habilidades de locomoción (desplazamientos y recorridos)

Actividad 2: Habilidades de locomoción (salto y caída)

Actividad 3: Habilidades de manipulación (lanzamientos con una y 2 manos)

Actividad 4: Habilidades de manipulación (atrapar con una y 2 manos)

Actividad 5: Habilidades de estabilidad (Equilibrio en diferentes direcciones)

Estas actividades se evaluarán mediante los siguientes puntajes:

N= Necesita mejorar

R= Regular

B= Bueno

E= Excelente

3.3. Validación de la propuesta por expertos

Para la validación por expertos se realiza una rúbrica con diferentes criterios, con el fin de evaluar la fundamentación teórica y la estructura pedagógica con sus diferentes ítems, con el fin de orientar la evaluación formal de la propuesta pedagógica siendo un apoyo para el desarrollo de una evaluación más sintética del documento evaluado. Por otro lado, para los criterios de selección de los expertos cuya formación sea acorde al área se tuvo en cuenta la experiencia como licenciado en educación física recreación y deportes o afines, con antecedentes académicos directamente asociados con trabajos de investigación o asesorías con temas afines con la educación física y la formación pos gradual tipo maestría relacionada con el área educativa a continuación se mostrarán las diferentes rubricas evaluadas por los expertos.

3.3.1 Rubrica para la evolución por expertos

Rubrica 1

Criterios de evaluación para la propuesta pedagógica	Totalmente de acuerdo	Parcialmente de acuerdo	Parcialmente en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Fundamentación teórica				
El fundamento pedagógico es apropiado		X		
Recopila información de diversas		X		

fuentes. La selecciona y organiza su uso de manera optima				
El fundamento sociológico es coherente		X		
El fundamento filosófico es suficiente		X		
El fundamentó psicomotor y el de disciplina son adecuados		X		
La información fue resumida independientemente de forma que claramente describe lo que fue descubierto		X		
Estructura de la propuesta		X		
Se aprecia lógica en el diseño de los temas y sub temas		X		
Los contenidos son pertinentes y se presentan de manera lógica y permite llegar a los resultados esperados		X		
La redacción de los propósitos es apropiada		X		
Los propósitos tiene relación con la fundamentación de la propuesta		X		
Se aprecia con claridad la Relación entre dimensiones teóricas		X		

Se logra apreciar un proceso educativo		X		
Se puede evidenciar la relación entre las actividades y las dimensiones con las cuales tiene relación		X		
Logra integrar los aprendizajes previos y dominio de competencias para el diseño de la propuesta		X		
La evaluación y sus instrumento están acorde a la propuesta		X		

Sugerencias: La redacción del documento deja vacíos que no permiten entender a cabalidad la propuesta y su estrategia de desarrollo, además se sugiere mayor profundidad en la presentación y desarrollo de los ítems planteados en la estructura del documento, para enriquecerlo

Rubrica 2

Criterios de evaluación para la propuesta pedagógica	Totalmente de acuerdo	Parcialmente de acuerdo	Parcialmente en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Fundamentación teórica				
El fundamento pedagógico es apropiado	X			
Recopila información de diversas fuentes. La selecciona y organiza su	X			

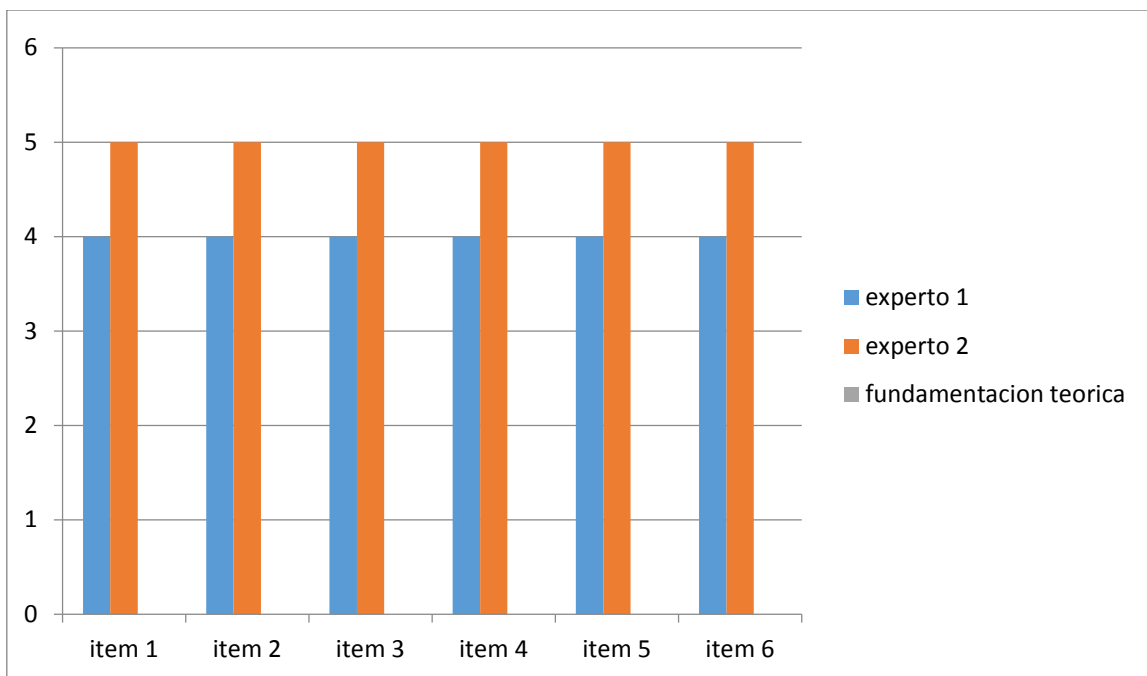
uso de manera optima				
El fundamento sociológico es coherente	X			
El fundamento filosófico es suficiente	X			
El fundamentó psicomotor y el de disciplina son adecuados	X			
La información fue resumida independientemente de forma que claramente describe lo que fue descubierto	X			
Estructura de la propuesta				
Se aprecia lógica en el diseño de los temas y sub temas	X			
Los contenidos son pertinentes y se presentan de manera lógica y permite llegar a los resultados esperados	X			
La redacción de los propósitos es apropiada	X			
Los propósitos tiene relación con la fundamentación de la propuesta	X			
Se aprecia con claridad la Relación entre dimensiones teóricas	X			
Se logra apreciar un proceso	X			

educativo				
Se puede evidenciar la relación entre las actividades y las dimensiones con las cuales tiene relación	X			
Logra integrar los aprendizajes previos y dominio de competencias para el diseño de la propuesta	X			
La evaluación y sus instrumento están acorde a la propuesta	X			

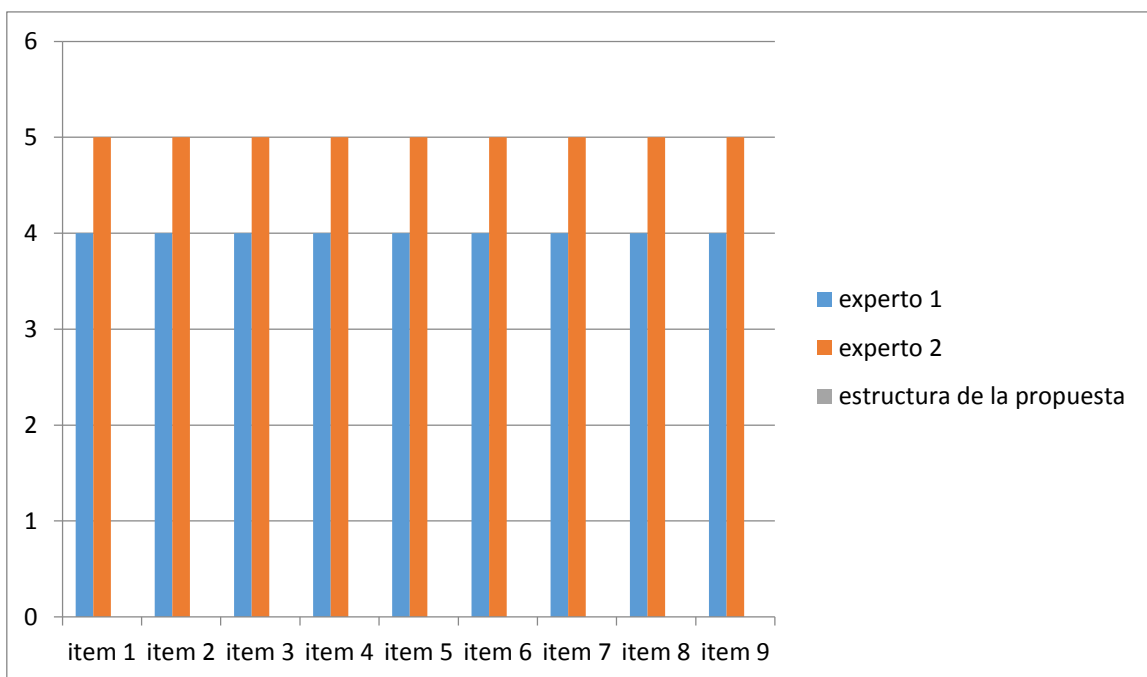
Sin sugerencias

3.3.2 Resultados obtenidos de la rubrica

Para la consolidación de las diferentes rubricas se observa la siguiente grafica donde nos muestra una valoración de 0 a 6 donde el número 0 y 1 representa la casilla donde el experto esta total mente en desacuerdo de 2 a 3 parcialmente de acurdo el número 4 representa que está parcialmente de acurdo y la numero 5 y 6 totalmente de acuerdo.



El primer experto esta parcial mente de acuerdo con los diferentes ítems que se presentaron en la fundamentación teórica, pero dejando claro las observaciones para mejorar, al contrario del segundo experto, el cual no deja observaciones y se encuentra totalmente de acuerdo con los diferentes ítems de la fundamentación teórica.



Ya en la estructura de la propuesta se puede evidenciar que el experto uno sigue parcialmente de acuerdo con los diferentes ítems y el segundo experto igualmente sigue totalmente de acuerdo con la estructura de la propuesta.

Por otra parte, con base a lo que dijo el experto se mejoraron los siguientes aspectos:

- Se realizó una mejora en la redacción y digitación.
- Se amplió la contextualización
- Se explicó más a profundidad los ítems.

Conclusiones

- La composición para la propuesta pedagógica desempeño fundamentos teóricos que colaboraron a decidir una afinidad en medio de las dimensiones de la problemática con su viable respectiva solución.
- El juego pedagógico ayuda a mejorar el foco atencional de los niños, por medio de la observación y participación, ya que mediante el juego los niños se pueden expresar, divertirse, desarrollar su imaginación, creatividad y habilidades.
- Gracias al juego pedagógico los niños mejoran la atención, debido a la existencia de un objetivo en dicho juego, esto hará que se concentren y así mismo tengan un mejor desarrollo.
- La lúdica es fundamental en el desarrollo del juego, dentro del juego pedagógico debería estar presente continuamente, con base a un objetivo para que así el alumno comprenda lo que está haciendo de una forma divertida.
- Las dimensiones de la atención permiten entender la categoría problemática y buscar avances de solución por medio del juego pedagógico

- Por medio del juego pedagógico se generan situaciones de aprendizaje las cuales motivan al estudiante, para que así se encuentre interesado en la clase aumentando su atención en los diversos juegos.

Recomendaciones

- Se recomienda Realizar un trabajo de campo para contar con pruebas que permitan la demostración con base a una población, para así obtener resultados.
- Seguir trabajando con los estudios relacionados con la investigación de la atención y el juego pedagógico.
- Realizar actividades por medio de diferentes juegos con un objetivo en cada una de ellas.
- Utilizar instrumentos los cuales permitan una recolección de información con base a la propuesta.
- Ampliar los diferentes tipos de juegos que se utilizaran con los niños.
- Utilizar la lúdica y la didáctica para captar siempre la atención de los niños por medio del juego.

Bibliografía

- Agustín, J. A. (1992). *Investigación educativa*. España: Labor.
- Alvarado, L. (2008). características más relevantes del paradigma socio-critico. *sapiens*.
- Anderson, V. (2001). *Evaluación de funciones ejecutivas en niños*. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Vicki_Anderson2/publication/11528292_Assessing_Executive_Functions_in_Children_Biological_Psychological_and_Developmental_Considerations/links/53d6c3c30cf220632f3ddab6/Assessing-Executive-Functions-in-Children-Biologic
- Arnal, j. (1992). *Investigación educativa. Fundamentos y metodología*. Barcelona.
- Ballesteros, S. (2002). *La atención selectiva modula el procesamiento de la información y la memoria*. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.5944/ap.1.1.13788>
- Berge. (1995). *introducción a los procesos atencionales*. Obtenido de https://www.ugr.es/~setchift/docs/introduccion_procesos_atencionales.pdf
- Berge, L. (1995). *Introducción de los procesos atencionales*. Obtenido de https://www.ugr.es/~setchift/docs/introduccion_procesos_atencionales.pdf
- Berge, L. (1995). *introducción a los procesos atencionales*. España: Facultad de psicología universidad de granada. Obtenido de https://www.ugr.es/~setchift/docs/introduccion_procesos_atencionales.pdf
- Braun, E. (2002). *E libro*. Obtenido de El saber y los sentidos: <https://elibro.net/es/ereader/unilibre/71943?page=8>
- Carlos, C. S. (2018). *Claves para potenciar la Atención/Concentración*. Obtenido de Scribd: [file:///C:/Users/Estudiantes/Downloads/claves%20para%20potenciar%20la%20atencion%20concentracion%20psp%20carlos%20caamano%20pdf%20757%20kb%20\(5\).pdf](file:///C:/Users/Estudiantes/Downloads/claves%20para%20potenciar%20la%20atencion%20concentracion%20psp%20carlos%20caamano%20pdf%20757%20kb%20(5).pdf)
- Chacón Ángel, P., & Covarrubias Villa, F. (2012). El sustrato platónico de las teorías pedagógicas. *Tiempo de educar*, 140-159.
- Colmenares E, Ana Mercedes; Piñero M. (2008). LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN. *Laurus*, 96-114.
- Daniel Adrover Roig, C. A. (2014). *Neurociencia Cognitiva*. Madrid, España: Sanz y Torres, S.L. Obtenido de <file:///C:/Users/Estudiantes/Downloads/Rios-LagoAdrover-RoigNorenaRodriguezSanchez12.pdf>
- Domínguez Ana Lorena, C. J. (2013). El Concepto de Atención y Consciencia. *revista colombiana de psicología*, pp. 199-214.
- Edward, C. P. (2015). *Repositorio UniLibre*. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8493/PROPUESTA%20DID%20%81CTICA%20BASADA%20EN%20EL%20JUEGO%20PEDAG%20GICO%20PARA%20MEJ>

ORAR%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LAS%20HABILIDADES%20B.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Elliot, J. (2000). *La investigación-acción en educación*. Obtenido de <https://www.terras.edu.ar/biblioteca/37/37ELLIOT-Jhon-Cap-1-y-5.pdf>
- Elvia Alarcón, M. G. (2016). *Repository.libertadores.edu.co*. Obtenido de universidad libertadores: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1112/Guzm%C3%A1nGrijalvaMartaLucia.pdf?sequence=2>
- Estévez, J. V. (2009). La concepción del hombre de Friedrich Hayek. *Revista de Filosofía*, 161-176.
- Facultad de Psicología Universidad de Granada. España. (s.f.). Obtenido de https://www.ugr.es/~setchift/docs/introduccion_procesos_atencionales.pdf
- FORERO, C. M.-J. (2105). *Repository.UniLibre*. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8477/PROYECTO%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gallardo, J. A. (2018). *researchgate*. Obtenido de [file:///C:/Users/Estudiantes/Downloads/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Estudiantes/Downloads/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro%20(2).pdf)
- Gallegos, M. &. (1990). *studocu*. Obtenido de <https://www.studocu.com/cl/document/universidad-catolica-de-temuco/factores-cognitivos-y-socioafectivos-del-aprendizaje/otros/2-gallegos-m-gorosteguii-1990-procesos-cognitivos/7945655/view>
- George, V. (06 de 01 de 2014). *International Academy of Classical Homeopathy*. Obtenido de https://www.vithoukaskas.com/sites/default/files/Conciencia%20y%20Consciencia%20-%20La%20Definicion%20-PDF_-.pdf
- Guzmán, c. f. (2020). *Colombia Patente nº 1*.
- Illescas, M. C. (2015). *Orientacionandujar.es*. Obtenido de <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2017/01/Programa-de-Atencion-y-Concentracion.pdf>
- Libet, B. (2004). *Mind Time: The Temporal Factor in Consciousness*. Nueva York: Harvard.
- Mesulam. (1990). *researchgate*. Obtenido de <file:///C:/Users/Estudiantes/Downloads/Rios-LagoAdrover-RoigNorenaRodriguezSanchez12.pdf>
- Prieto, d. a. (2020). *Colombia Patente nº 1*.
- Rosselli, M. M. (2010). *Neuropsicología del desarrollo infantil*. México: El Manual Moderno.
- Soutullo, C. y. (2007). *Manual de diagnóstico y tratamiento del TDAH*. Madrid: Panamericana.

Apéndices

Test de los 5 minutos

IMPORTANTE: PARA RESPONDER ESTE TEST, TAN SOLO DISPONDRÁS DE 5 MINUTOS

1. Lee todo el test con atención antes de escribir nada.
2. Pon tu nombre en la esquina superior derecha de este papel.
3. Pon un círculo alrededor de la palabra “nombre” de la instrucción número 2.
4. Dibuja tres pequeños cuadros en la esquina superior izquierda
5. Pon una “X” en cada uno de los pequeños cuadros.
6. Pon un círculo alrededor de cada de los pequeños cuadros.
7. Firma a la izquierda del número 7.
8. Gira la hoja y escribe la fecha de ayer.
9. Pon un círculo alrededor de la instrucción número 7.
10. Pon una “S” en la esquina inferior izquierda de este papel.
11. Dibuja un triángulo alrededor de la “S” que acabas de escribir.
12. Gira la hoja y multiplica 12×7 .
13. Dibuja un rectángulo alrededor de la palabra “esquina” en la instrucción número 4.
14. Escribe tu nombre de pila bajo la firma que hiciste.
15. Si has realizado las instrucciones con cuidado hasta este punto, avisa a los demás en voz alta diciendo “*voy ya por el número 15*”.
16. Gira la hoja y suma $950 + 805$.
17. Rodea con un círculo la palabra “suma” de la instrucción número 16.
18. Tacha los tres primeros números de estas instrucciones y sustitúyelos por números romanos.

19. Haz dos pequeños agujeros con tu lápiz o bolígrafo en cada esquina de la parte inferior de esta hoja.
 20. Si eres la primera persona que llega hasta aquí, di en voz alta *“soy la primera persona que he llegado hasta aquí”*.
 21. Subraya todos los números pares que hay en la parte izquierda de esta hoja.
 22. Si has llegado hasta aquí, avisa a los demás en voz alta diciendo *“casi he terminado”*.
 23. Cuando termines de leer esta última instrucción, es decir, cuando hayas leído todas las instrucciones con cuidado tal como dice la uno, haz solamente lo que te indica la instrucción número 2.
- (tomado de <https://justificaturespuesta.com/test-de-los-5-minutos/>)

Test de Toulouse Pierón

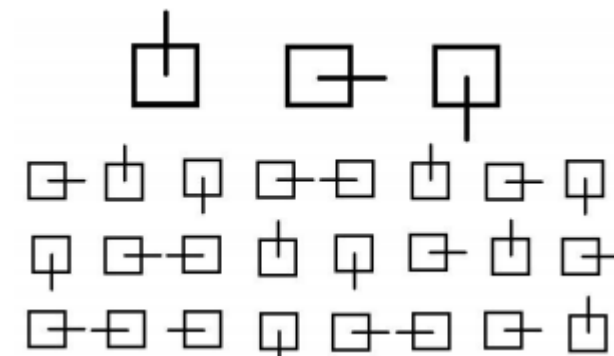


Ilustración 4 Test de Toulouse Pierón



UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y
DEPORTES

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

Matriz analítica del diario de campo – elementos iniciales Curso 101

Categoría	Número de veces	Situaciones	Concepto de la categoría	Redacción del problema
Inatención-atención	3	Se pudo notar que los estudiantes sedes concentraban con facilidad en el momento de realizar actividades se olvidaban de las instrucciones dadas en el aluna de clase se distraían fácilmente con el niño de NEE debido a que se movía por todo el lugar	mecanismo central de capacidad limitada cuya función primordial es controlar y orientar la actividad consciente del organismo conforme a un objetivo determinado.	
Inclusión	2	Pude observar niño con NEE especiales diagnosticado que posee retraso del desarrollo del lenguaje, trastorno de la alimentación selectiva, trastorno de espectro autismo y síndrome de asperger” los demás estudiantes están en estudios de diagnosticó por problemas de atención	es un conjunto de procesos orientados a eliminar o minimizar las barreras que limitan el aprendizaje y la participación de todos los estudiantes	Al entrar en el aluna de clase pude notar que un niño se encontraba en el silla del docente titular con el apoyo de una estudiante de servicio social, el cual se concentraba en mucho en actividades como el dibujo y colorar, además distraía mucho a sus compañeros y le quitaba los colores y cuando se abría la puerta era una invitación para salir
Concentración	1	Los estudiantes se dispersaban con sus estudiantes al momento de realizar las actividades, no las hacían de manera adecuada después de volverlo a explicar más adecuada y pausadamente	son las diferentes capacidades de los distintos sujetos para atender de una u otra forma,	Al realizar las actividades de la clase Varios niños realizaban mal los ejercicios, los cuales se les volvía a explicar y lo volvían a hacer mal, debió a que no se dispersaban fácilmente
Interés	1	Los niños se salían del grupo al momento de las actividades varios se distraían al realizar los ejercicios	es la cualidad mental de la personalidad que se revela en una actitud estable, consciente hacia un campo definido en la actividad a la cultura	Al momento de salir del aula de clase y empezar a realizar las actividades los estudiantes se dispersaban con sus compañeros y empezaban a halar de programas de televisión y jugar a que eran esas personas o animaciones, además algunos tenían juguetes los cuales funcionaba como incentivo para la motivación de hacer lo ejercicios
conducta disruptiva	1	Varios niños molestaban con sus compañeros lo cual no impedía el desarrollo de la clase	conductas que dificultan los aprendizajes y distorsionan la relación individual, y la dinámica del grupo,	cundo llegue al salón pude notar que el niño con NEE molestaba a los demás quitándole las cosas a los demás compañeros, al momento de salir a realizar las actividades algunos estudiantes molestaban con otros los cuales dificultaban la realización de los ejercicios para el grupo
Indisciplina	1	se levantaban varias veces de sus asientos, no hacían silencio, jugaban con carritos en el aula,	el comportamiento que interrumpe la actividad común en	En la primera sesión de clase varios estudiantes se levantaban de los asientos para mostrarme los dibujos que

		algunos estudiantes se dispersaban muy fácilmente	el aula, con la finalidad de impedir su desarrollo o que incumple con las normas relativas al comportamiento del aula”	estaban haciendo, lo que como invitaba a mas estudiantes a levantarse y causar un poco de desorden al momento de la clase.
--	--	---	--	--

Sesión	Tema o subtema desarrollado	Anotaciones de interés	Interpretación (problema detectado)	Categorías	Concepto categoría	Concepto de la sub categoría
1	Habilidades básicas	“el docente titular falto ya que se encontraba con problemas de salud según informo el coordinador	Manejo del grupo sin el acompañamiento del docente titular, indisciplina, falta de atención	indisciplina	ortega (2005),” se refiere a ella como el comportamiento que interrumpe la actividad común en el aula, con la finalidad de impedir su desarrollo o que incumple con las normas relativas al comportamiento del aula”	(Davis, 1988). El comportamiento , son todas las actividades expresadas físicamente por el ser humano y todos sus procesos mentales manifestados por medio de expresiones orales como los sentimientos y los pensamientos, que un individuo manifiesta cuando se encuentra en una situación social en particular. Las normas escolares son los valores están implícitos en la forma en la que nos conducimos dentro de la escuela, en este sentido. Martínez-Parente (2010)
		Se desconcentraban con facilidad al momento de realizar actividades”	No prestan mucha atención	atención	“Es una función neuropsicológica que nos permite concentrar órganos de los sentidos sobre determinada información, aquella que es relevante para una actividad en curso “(tellez,2002)	la concentración se define como “el aumento de la atención sobre un estímulo en un espacio de tiempo determinado” (Gallegos & Gorostegui, 1990 Benedet (1986), en su obra titulada Evaluación Neuropsicológica , la define como la ciencia que estudia las relaciones de la conducta con el cerebro, partiendo, por un lado, del conocimiento de las estructuras y funciones de éste y, por otro, del conocimiento de la conducta. Los sentidos son las puertas de entrada de gran parte de esta información, que es procesada por el sistema más complejo y desconocido de nuestro organismo, el sistema nervioso (Bayona, 2006)
		“el grupo de	Falta de manejo			

		primero tenía jornada todo el día con el docente en formación que en este caso era yo”	e información para la eventualidad presentada			
		“me comentan el caso de un niño que posee retraso del desarrollo del lenguaje, trastorno de la alimentación selectiva, trastorno de espectro autismo y síndrome de asperger”	Importancia de la inclusión para el niño con NEE.	inclusión	Según los autores Booth y Ainscow(2020) es un conjunto de procesos orientados a eliminar o minimizar las barreras que limitan el aprendizaje y la participación de todos los estudiantes	Según Schmeck (1988, p. 171): “el aprendizaje es un sub-producto del pensamiento, es decir que aprendemos pensando, y la calidad del resultado de aprendizaje está determinada por la calidad de nuestros pensamientos”. Piaget “el aprendizaje es un proceso que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación”. De Asís Roig (2005) plantea que el concepto de barrera se refiere a “todo obstáculo que dificulte o impida, en condiciones de igualdad de oportunidades y de plena participación, el acceso de las personas a alguno/s de los ámbitos de la vida social” (p. 51)
		“dispersión de los estudiantes con sus amigos”	Falta de atención	Concentración	Nideffer (1976), “son las diferentes capacidades de los distintos sujetos para atender de una u otra forma, y, si hacemos un estudio longitudinal a lo largo de un período de vida de una persona- en situaciones similares, podremos llegar a decir que tal persona suele estar más atenta a los diferentes elementos, mientras que otra suele concentrarse en algunos aspectos concretos, es decir, que en el primer caso hablaríamos de que es atento	La concentrase es un estado de disposición mental y nerviosa, organizado mediante la experiencia, que ejerce un influjo directivo dinámico en la respuesta del individuo a toda clase de objetos y situaciones’ (Allport, 1935, en Martín-Baró, 1988). El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, que refleja una adquisición de conocimientos o habilidades a través de la experiencia y que puede incluir el estudio, (Papalia, D. E. Psicología, 1990, pág. 164.) La capacidad es una serie de herramientas naturales con las que cuentan todos los seres humanos. Se define como un proceso a través del cual todos los seres humanos reunimos las condiciones para aprender y cultivar distintos campos del conocimiento,

					o concentrado”	
		“2 niños se salieron del grupo jugando en el momento que hacíamos un círculo”	Falta de interés de los estudiantes	interés	<p>Takev "el interés es la cualidad mental de la personalidad que se revela en una actitud estable, consciente hacia un campo definido en la actividad a la cultura"</p> <p>Petrovski plantea que "los intereses son manifestaciones emocionales de las necesidades cognoscitivas del hombre. sus satisfacciones contribuyen a compensar las lagunas en los conocimientos y a una mejor orientación, comprensión de los hechos que han adquirido carácter significativo"</p>	<p>Según el Luis Liguel y Ana Delgado en su artículo inteligencia emocional y necesidad cognitiva en estudiantes universitarios definen La necesidad cognitiva como “el elemento impulsor y energético para el desencadenamiento de un comportamiento, que se manifiesta en la vida diaria en la predisposición de los sujetos a organizar activamente la información de su entorno, de manera que está permanentemente a la búsqueda de los estímulos de su medio ambiente”.</p> <p>Tsoukas y vladimirou (2001) “el conocimiento es una capacidad individual para realizar distinciones o juicios en relación a un contacto teoría o ambos”</p> <p>Según Rafael Bisquerra Alzina 1986 la orientación es un proceso de ayuda continuo a todas las personas, en todos los aspectos, con la finalidad de potenciar el desarrollo humano a lo largo de toda la vida.</p>
		“todos hablan a la vez cundo se preguntaba algo	Desorden en clase dentro y fuera del salón	Conducta disruptiva	<p>Según Jurado (2015), las conductas disruptivas son definidas como: Aquellas conductas que dificultan los aprendizajes y distorsionan la relación individual, y la dinámica del grupo, afectando tanto al individuo que la provoca como a los que reciben las consecuencias. Dichas conductas se entienden como resultado de un proceso que tiene consecuencias en el alumno y en el contexto de aprendizaje. Así pues, la conducta disruptiva puede identificarse con la manifestación de un conflicto y/o con la</p>	<p>Comportamiento Es la manera de proceder que tienen las personas, en relación con su entorno de estímulos. Este puede ser consciente o inconsciente, voluntario o involuntario, público o privado, según sean las circunstancias que afecten al organismo. (Emilio José Díaz Mendoza)</p> <p>Martínez de Codès (1998:3), el concepto de orientación es un proceso que ayuda a la persona a tomar decisiones vocacionales, como forma de asesorar al indivi duo para la resolución de problemas personales y/o sociales,</p> <p>(Calvo et al.,2005). Se entiende por Conducta la manera de proceder de cada persona en relación a la moral y a las reglas sociales.</p>

					manifestación de una conducta contraria a las normas explícitas o implícitas	
2 Habilidades básicas locomotoras		“la mayoría de estudiantes se encontraban con el uniforme de diario”	Falta de atención a las instrucciones dadas hace 8 días	atención	“La atención es el proceso a través del cual podemos dirigir nuestros recursos mentales sobre algunos aspectos del medio, los más relevantes, o bien sobre la ejecución de determinadas acciones que consideramos más adecuadas de entre las posibles. Hace referencia al estado de observación y de alerta que nos permite tomar conciencia de lo que ocurre en nuestro entorno” (Ballesteros, 2002). Soledad Ballesteros	<p>Bunge (2007) señala que, la observación es el procedimiento empírico elemental de la ciencia que tiene como objeto de estudio uno o varios hechos, objetos o fenómenos de la realidad actual</p> <p>Los recursos psicológicos son los elementos tangibles e intangibles que ayudan a manejar las diferentes situaciones de la vida.</p> <p>(Ballin, 1989).“la palabra conciencia denota la capacidad para la reflexión en el sentido de saber lo que uno sabe o de ser capaz de pensar acerca de lo que uno sabe”</p>
		“me comenta la profesora que hay varios niños con déficit de atención que hasta ahora están siendo diagnosticados”	Importancia de la inclusión para los niños con NEE.	Inclusión	inclusión social, es el respeto a las diferencias de cada individuo, si evita la exclusión y pondera la condición de persona por encima de diferencias, limitaciones, ventajas o desventajas. Siendo así una lucha “por conseguir un sistema de educación para todos, fundamentado en la igualdad, la participación y la no discriminación en el marco de una sociedad verdaderamente democrática” (Arnaiz, 2003, pág. 142).	<p>Para Kant , el respeto es un fin moral que se logra a través del imperativo categórico, donde la búsqueda de una voluntad buena está basada en el respeto por las personas y su valoración como medios y fines.</p> <p>Para Campbell (2002) la noción de igualdad se ve simplificada en que “el placer de una persona es tan importante como el de cualquier otra. Su placer es tan importante como el mío y mis deseos tienen un valor moral igual de cualquier otra persona”.</p> <p>la discriminación es una conducta, culturalmente fundada, y sistemática y socialmente extendida, de desprecio contra una persona o grupo de personas sobre la base de un prejuicio negativo o un estigma relacionado con una desventaja innecesaria, y que tiene por efecto (intencional o no) dañar sus derechos y libertades fundamentales (Jesús Rodríguez Zepeda)</p>
		dificultad para saltar el primer aro y luego para	no han desarrollado sus habilidad	HBM	Según Larovere (2000); Rodríguez, C. (2001); López, A. (2003),	

	lanzar de manera correcta al compañero de clase	básicas al 100%		“Las habilidades motrices básicas son propias de la motricidad natural en los individuos y las más conocidas, que forman parte de los contenidos de los programas de EFE, son: correr, saltar, lanzar, atrapar, transportar, conducir, empujar, halar y sus combinaciones. Las habilidades motrices deportivas se identifican a partir de los movimientos específicos de cada deporte, de su naturaleza.”	
	Al momento de salir a la parte de afuera del colegio los niños se dispersaron cada uno jugado con otro compañero	Distracción por elementos externos	Distracción	“La distracción es la capacidad para dividir la atención entre tareas competitivas está limitada por la biología, y bajo ciertas condiciones (especialmente cuando las tareas son muy similares, altamente demandantes y requieren atención continua), el desempeño de una o de ambas se deteriorará inevitablemente” (Victor, Engström & Harbluk, 2008).	<p>atención como la conducta mediante la cual los oyentes se despiertan (si están medio dormidos) o retiran momentáneamente su interés de otras cosas para concentrarse en el que está hablando o actuando, esta es una variable unidimensional que tiene que ver con el sentido de vigilancia. En este contexto, la vigilancia es un proceso temporal, mientras que la atención es un proceso espacial. Por lo tanto, la atención selectiva no está influenciada por el nivel de vigilancia (Spitzer, 2005). "</p> <p>La atención dividida es la capacidad para mantener la atención a varias tareas de forma simultánea. Es el mecanismo por el cual el organismo da respuesta a las múltiples demandas del ambiente, La dificultad para atender a dos o más fuentes de estímulos simultáneamente ha hecho que algunos autores sugieran que la capacidad de procesamiento es limitada (Ríos-Lago, Periañez y Rodríguez-Sánchez, 2008; Roselló i Mir, 1997)</p> <p>desempeño: Consiste en la demostración del comportamiento deseado, resultante de la práctica. Es una manera efectiva de proveer una prueba de la realidad de forma rápida que proporciona las experiencias correctivas para el cambio. María Chiavacci</p>

	“el niño con nee se queda adentro del colegio por su seguridad”	Falta de atención, interés, distracción de los demás	atención	Tudela (1992) ha definido la atención como un mecanismo central de capacidad limitada cuya función primordial es controlar y orientar la actividad consciente del organismo conforme a un objetivo determinado.	<p>La capacidad es una serie de herramientas naturales con las que cuentan todos los seres humanos. Se define como un proceso a través del cual todos los seres humanos reunimos las condiciones para aprender y cultivar distintos campos del conocimiento,</p> <p>El control puede definirse como la evaluación de la acción, para detectar posibles desvíos respecto de lo planeado, desvíos que serán corregidos mediante la utilización de un sistema determinado cuando excedan los límites admitidos. (ruiz correa)</p> <p>El objetivo según aristóteles, es el principio de las operaciones del ser humano, es decir, es el fin con el cual el ser humano actúa.</p>



UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y
DEPORTES

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

SÍNTESIS DEL CURRÍCULO VITAE DEL EXPERTO

Nombre completo: Rubén

Darío Torres Ramírez Cargo

actual: Docente Jornada

Completa Institución:

Universidad Libre de

Colombia

Título de pregrado: Licenciado en Educación

Física, Recreación y Deportes Título de

posgrado: Maestría en Sociología de la

Educación

Años de experiencia

como docente: 30 años

Publicaciones:

- Trabajos de investigación (número): Relación teoría práctica en la enseñanza de la educación física
- Artículos (número): 2
- Capítulos de libro (número):
- Libros (número)

Firma**Rubén Torres**

Nombre completo:

Germán Preciado Mora

Cargo actual: Docente

Investigador

Institución: Secretaria de Educación de Bogotá y Nodo Actividad Física y Cuerpo de la Red de Docentes Investigadores REDDI

Título de pregrado:

Licenciado en Educación

Física Título de posgrado:

Magister en Administración

Años de experiencia como

docente: 35 Publicaciones:

- Trabajos de investigación (número): 10
- Artículos (número): 30
- Capítulos de libro (número): 5
- Libros (número): 5

A handwritten signature in dark ink, appearing to be 'Rubén Torres', written on a light-colored background.**Firma**

